1990年12月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻　第12号　通巻第73号　昭和61年7月3日第3種郵便物認可

クリスタニア RPG



水野 良と
グループSNE

コンプティーク
12月号付録

コンプティーク12月号（第8巻　第12号）付録

クリスタニアRPG

編集人／佐藤辰男　発行人／角川春樹　発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

Welcome to Crystania World!

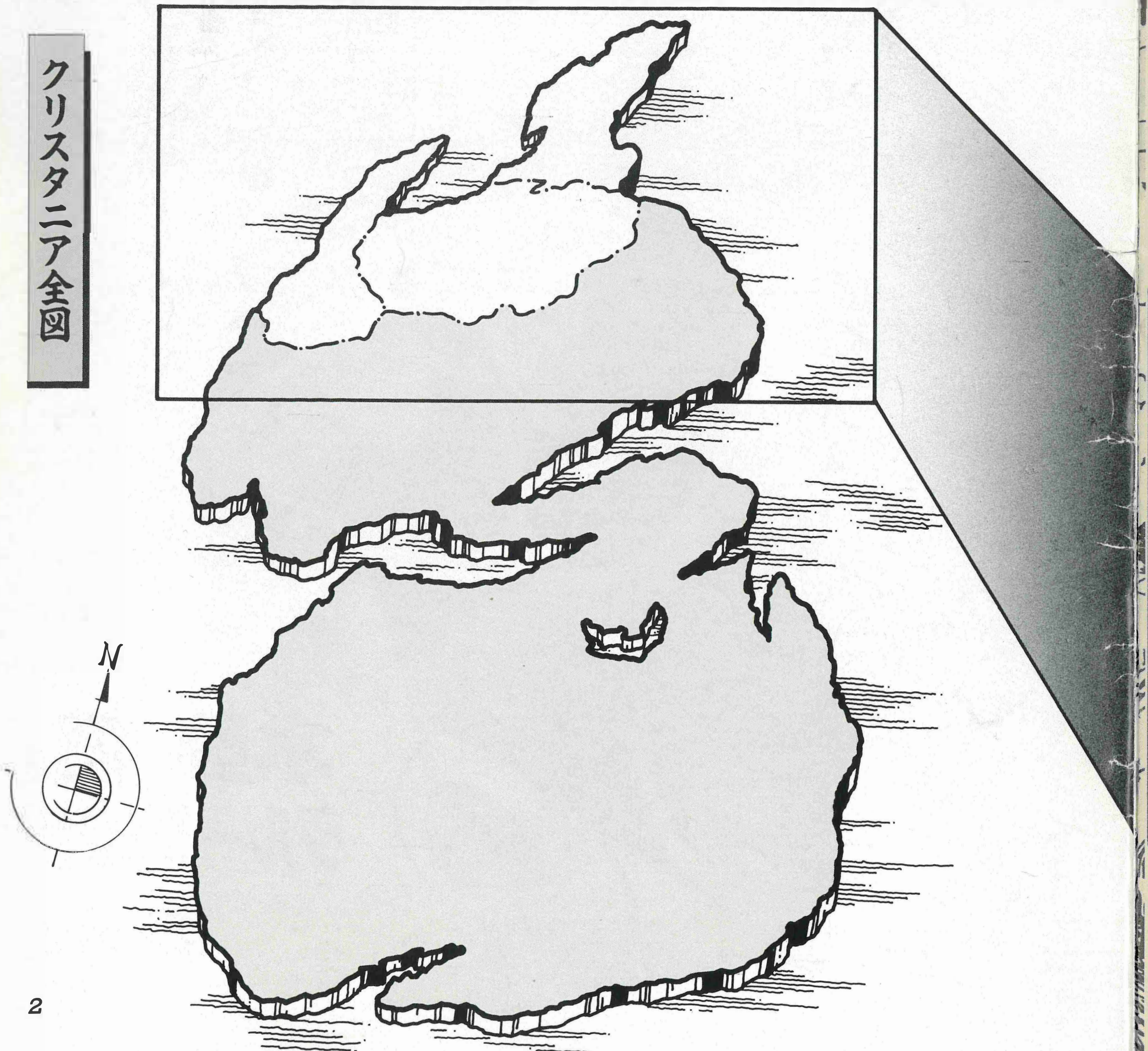
―神獣たちの世界へようこそ―

コンプティーク今年最後を飾るにふさわしい、ジャンボな付録、「クリスタニアRPG」をお届けします。

この付録の目玉企画は、もちろん「クリスタニアRPG」。水野良とグループSNEが、総力をあげ構築した新システムです。新年号から開始される『クリスタニア第二部』は、このシステムをベースに展開されますので、連載の副読本としても利用していただければ幸いです。

また、『第一部』では断片的にしかわからなかった、クリスタニア、神獣、神王などの謎が語られる「クリスタニアの世界」、新連載のプロローグともいえる「クリスタニア第二部予告」など、スペシャル企画も満載。では、冒険に満ちた神獣の世界へご案内しましょう。

クリスタニア全図



CONTENTS

第一部
漂流伝説クリスタニアについて



『第一部』は、'89年11月号より、'90年11月号まで13回連載。ベースとなるシステムには「ロードス島戦記RPG」を使用（左は、連載第１回の扉）

大絶壁によって外界から遮断された世界、クリスタニア。そこは、神獣たちが定めた周期により、すべての事象が律せられる完全調和の世界でもあった。しかし、暗黒の民の侵攻により、クリスタニアの調和はくずれかけていく。外の世界から冒険を求めやってきた６人の若者は、暗黒の民に対抗するため、神獣の王フェネスに会うが……。フェネスが他の神獣との会合により出した結論は、クリスタニアの封印を解き、他の世界のように混沌の波にさらすことだった。

ダナーン・イスカリア・ベルディア図

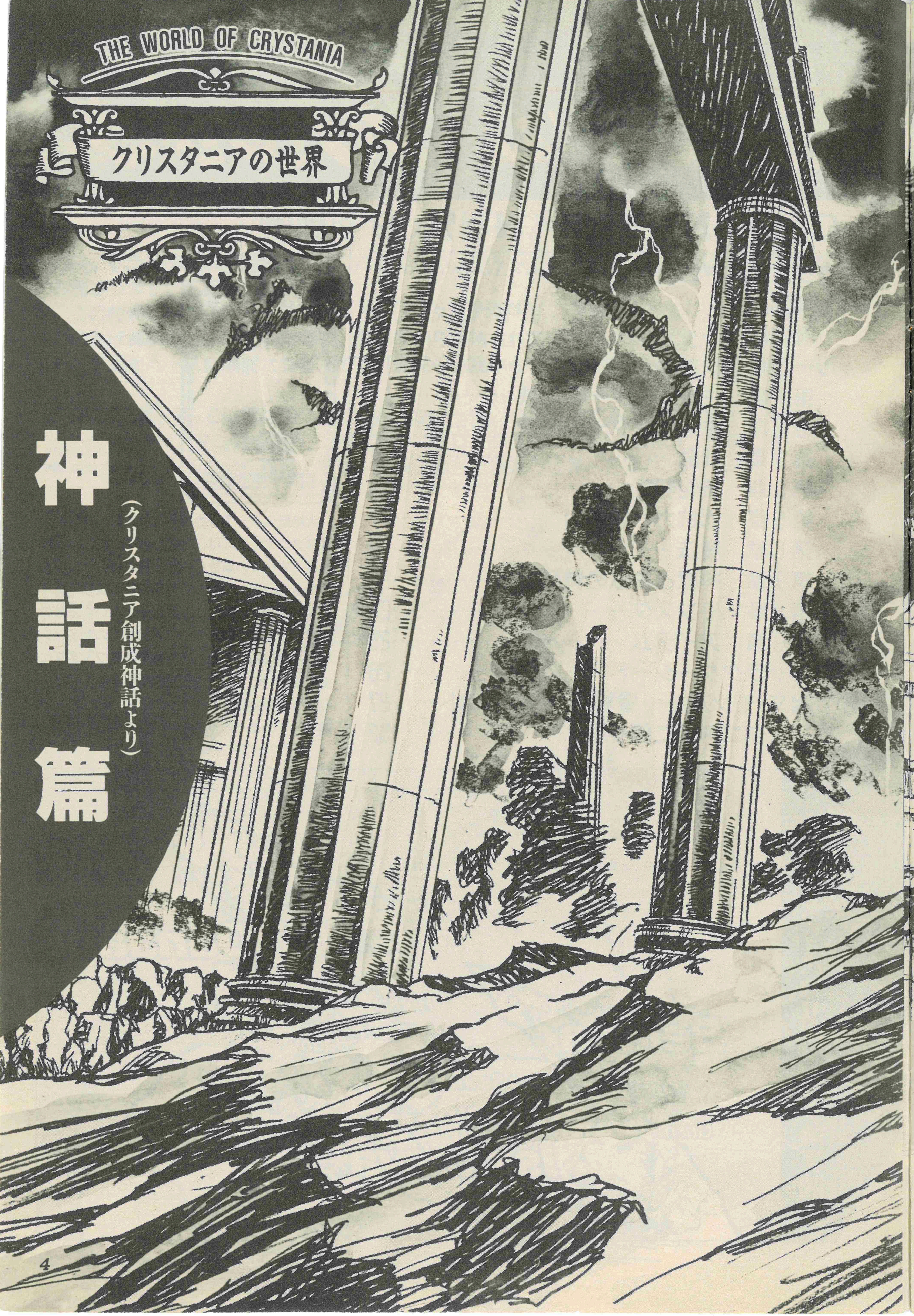


THE WORLD OF CRYSTANIA

クリスタニアの世界

神話篇

（クリスタニア創成神話より）





クリスタニアの誕生

最初に巨人ありき。

万物の始祖なる原初の巨人。混沌なりしも、まったき存在にして、大いなるひとつと称せられん。

巨人、無限の時を生きてのち、孤独を憤りつつ死す。

巨人死して、その骸より、万物が生まれいでん。

崇高なる幾百もの神々、巨人の身体より誕生す。

神聖なる左の手からは至高神ファリスが、邪悪なる右手からは暗黒神ファラリスが。

ついで、古代種族ども姿を現さん。巨人の鱗より龍どもが、黄金に輝ける古代樹は巨人の体毛より誕生す。

数多の生命溢れしも、世界は始原の混沌に満ち、いまだ分化を見ず。神々集いて混沌に法を与え、世界を三つに分かつ。

ひとつは物質界。神々の御座する聖地にて、世界の中心に位置されん。

ひとつは精霊界。自然の力の源にして、精霊たちが住まうところ。

そして最後のひとつは妖精界。精霊界と物質界の中間界にて、力と物をつなぐところ。

世界はようようにして形となり、されどいまだに未完なり。

暗黒神ファラリス、邪悪なる神々を率いて、至高神ファリスに刃を向けん。

至高神ファリス、聖なる光の神々を召し、暗黒神に立ち向かわん。

いずれの側にも立たぬ神々も、また数多あり。

されど、邪悪なる神々、暗黒ならざるすべての神々を破壊せんとす。幾千匹もの龍王放たれ、中立なる神々を南へと追いたてん。龍王、不死なる神々の肉体を焼き、その魂を物質界より放逐す。

残されし中立神、南の大地に集いて、破滅の時を待つ。

銀髪の神フェネスあり。ファリスの弟神にして、月を司る夜の神なり。光と闇の間にあるがゆえに、中立神の長とならん。

フェネス、決す。神であることを捨て、我等が不滅の魂を獣に封印すべし。神獣となりて、世界の創成を継続すべし。

南の大地を閉ざし、完成された世界を創造せん。

流れる時は不要なり。永劫に繰り返される周期こそ必要なり。

南の大地は隆起し、神々の戦より交わりを断つ。

後の世、この南の大地、クリスタニアと称せられん。

歴史篇

（フェネスの大司教マリスかく語りき）

周期の時代

神獣たちの総意により、誕生した我等の大陸クリスタニアは、外なる世界とはまったく異なった特殊な場所となりました。

混沌の力はできるかぎり排除され、クリスタニアは神獣たちの意志のままに、完成された世界となっていきます。そこに住む者たちは、神獣たちの意志に従い、定められた運命のままに生き、そして死んでいくのです。病や災害など、混沌に属する力も完全になくなりはしませんでした。しかし、それとて神獣の意志によって制御されており、予定された場所、予定された人物にのみ見舞われる災厄にしかすぎません。

クリスタニアの世界において、歴史は外なる世界を律するという「時」の流れるままに変化していくものではなく、神獣の定めた運命に従い、繰り返されるものなのです。これこそ、我々が「周期」と呼ぶところのものです。日が昇り、ふたたび沈むまでが光の半周期、夜が訪れ、夜明けを迎えるまでが闇の半周期。これをもって小周期と呼びます。

月は闇より生まれ光の円となり、やがては闇へと戻っていきます。これには、30の小周期が必要です。これをもって、月周期と呼びます。

クリスタニアは４つの季節に分かたれています。第１の季節は氷の季節です。この時期、クリスタニアの多くの地方には、雪が降り、寒さで大地が凍ります。第２の季節は水の季節です。天空を雨雲が覆い、雨が大地に降りそそぎます。第３の季節は炎の季節です。太陽は激しく燃えあがり、暑き毎日が続きます。第４の季節は、風の季節です。クリスタニアの西から東へと、激しい風が通りぬけます。自由なる風の王の気紛れは、時として激しい嵐をもたらすでしょう。

第４の季節は終わり、ふたたび第１の季節が始まります。かくして、ひとつの周期が完成するのです。これを太陽周期と呼びます。もっとも、単に周期と呼ばれることのほうが多いのですが……。

現在のクリスタニアにおいては、これらの呼び方は失われつつあります。１太陽周期は１年と呼ばれ、１月周期は単に１月と、そして１小周期は１日と称せられることがふつうです。これは、外からもたらされた文化の中でもっとも最初に、浸透した習慣だといわれています。現在では、外なる世界からもたらされたこの呼び方のほうが主流となっています。

かつてのクリスタニアにおいては、数百の太陽周期を経て、大きな歴史が繰り返されていたとされています。これが大周期と呼ばれる現在では失われた周期です。大周期の始まりの時には神獣たちの会合が持たれ、新たなる大周期に向けて、変更すべきことがないか、話し合われたとされています。

しかし、この会合が実質的な役割を果たすことは、ほとんどありませんでした。

運命の輪が崩されるその時まで。

ダナーンの離反

完成されたクリスタニアの周期に、最初に疑問を投げかけたのは、湖の神獣〝湖面の大白鳥〟フーズィーでした。ある会合の時、彼女を信仰する民に大きな災厄が襲うことが決まり、フーズィーは自らの愛する民たちに予定された苛酷な運命に心を痛めます。そして、フーズィーは強大な魔法を行使し、自らが治める大地をクリスタニアから切り離し、海と交わる高みにまで戻します。そのことはクリスタニアを律する周期からの逸脱と、外なる世界を支配する流れる時に彼女と彼女の民がさらされることを意味します。しかし、フーズィーは、予定された災厄よりも予知さえできぬ運命に自らの民を託すことを決意したのです。

かくして、生まれた北の半島が、後に〝ダナーン〟と呼ばれる地方なのです。

しかし、このフーズィーの行動は、結果的には彼女の民を死滅させる結果となりました。

海に満ちていた混沌の力が、彼女の民に流行り病をもたらし、これにより大白鳥の民たちは死に絶えてしまったからです。

バルバスによるベルディア解放

このフーズィーの決断以降、クリスタニアを律していた周期が乱れはじめます。神獣たちのあいだでも、この湖の神獣の行為を巡って、意見がふたつに分かれたのです。

とくに、フェネスを中心に定められる周期に不満を持っていたのは、〝密林の猛虎〟バルバスでした。ある会合の時、バルバスはフェネスの定めた周期を廃し、新しき周期により世界を律することを提案しました。「クリスタニアは変化したのだから、周期もまた新しきものに変えねばならん」

彼はこう主張したのです。

彼の意見は、幾人かの神獣たちにより受け入れられました。しかし、フェネスはその意見を退け、従来までの周期を維持することを強硬に押しとおしたのです。

「完全なるものは、唯一にして無二であるはず」

フェネスはそう信じたのです。

しかし、このフェネスの答に、バルバスをはじめ彼の意見を支持した神獣たちは、怒りを覚えました。この会合があった先の大周期のことを「不平の大周期」と呼び、自らの果たすべき役割を放棄した神獣たちにより、定められた運命以外の事件がいくつも起こります。その最大のものが暗黒の民のベルディア上陸だったのです。

彼ら暗黒の民と呼ばれる部族は、「北の呪われた島」から漂流してきたとされています。人間と妖魔たちが、部族の民でした。従来、クリスタニアの地は、海の流れを支配する海魔クラーケンに守られ、他の世界から船が近づいてくることはないのです。しかし、その海魔を支配していた〝外なる守りの神獣〟が自らの役割を放棄したため、彼らはクリスタニアを臨む崖のすぐ下までやってくることができました。

しかし、クリスタニアの周囲を取り巻く、切りたった崖〝神の障壁〟は、彼らの上陸を拒んでいました。漂流者の王である男は、その崖に向かって血を吐くような呪いの言葉を浴びせたとされています。

「すでに食糧は尽き、我等の命運も断たれようとしている。神はかくも無慈悲なのか、邪悪なる者どもには新たなる大地さえ閉ざし、その上陸を拒むというのか」

この叫びを、バルバスは聞いたのです。そして、漂流者の王にひとつの条件を与えることで、自らが支配する大地を解放しようと約束しました。その条件とはその男の肉体、そのものだったのです。バルバスは、それまで支配していた虎の肉体を捨てて、人間という神々にもっとも近い肉体に自らの身を封印することで、かつて神々であったころの力の多くを取り戻すことができると考えたのです。

漂流王はこの条件を受けました。かくして、またひとつの地方がクリスタニアから離れることになったのです。バルバスは漂流王の身体に入りこんだまま、それ以後クリスタニアの歴史に登場してはいません。

その理由は、もちろん謎とされているのですが……。

THE WORLD OF CRYSTANIA

クリスタニアの世界



歴史篇

（フェネスの大司教マリスかく語りき）

暗黒の民によるイスカリア侵略

バルバスが姿を消して、彼が支配していた密林地方は、彼を信仰する民と、上陸してきた暗黒の民たちとが共存する奇妙な世界となりました。

両者は不思議な協力関係を保ち、古きクリスタニアの文化と暗黒の民が有した文化を融合させ、新しい文明を築いたのです。ダークエルフ、人間を頂点とするカースト制が敷かれ、この地方に住むバルバス以外の神獣の民を残らず征服していきます。かくして、新しい支配が確立したこの地方は、暗黒の民たちの伝説に登場する英雄の名前を冠し、ベルディアと名付けられたのです。

強大な国家となったベルディアは、ついでクリスタニア本土の侵略を開始します。これが、ベルディアによるイスカリア侵攻です。この侵略に対し、イスカリアの民は隣接する地方の民たちとも協力し、敢然と立ち向かいます。幾度となく、ベルディアの侵攻は阻止され、イスカリアは崩壊寸前のクリスタニアの秩序、すなわち周期を守るための最後の砦となったのです。

しかし、イスカリア北西部に住む狐の民たちが、突如としてベルディア軍に寝返ったことから、状況は一変します。

ベルディア軍はイスカリア北西部を制圧し、クリスタニア全土の征服に向けてのくさびを打ちこむことに成功したのです。

新しき民のダナーン上陸

大白鳥を信仰する民たちが死滅して、ダナーン地方は、野生の動物たちが支配する平和で静かなところとなっていました。フーズィーは自らの過ちにより、自らを信仰する民たちを失い、悲しみにくれる毎日を送っていたとされています。

ところが、ある日のこと。大空を舞うフーズィーの目に、１隻の船が映ったのです。その船は帆船でしたが、嵐のために帆は破れ、３本あるマストのうちの２本までもが折れていました。人々は疲労の極致にあり、数日を経ずして全滅してしまうのはあきらかでした。

フーズィーは、これを哀れに思い、この帆船に乗っていたひとりの娘に呼びかけ、彼らを自らの土地へと導いてきます。かくして、新しき民と呼ばれる人々が、ダナーンの地にその第一歩を記したのです。

彼らは「北の解放されし島」から漂着してきた部族でした。彼らはよく協力し、ダナーンの地に豊かな国を興していきます。

神王降臨

狐の民の裏切りにより、クリスタニアの秩序は完全に乱れました。予定された周期は、まったく力を失い、ベルディアから侵入してくる暗黒の民にまぎれるように、時間と混沌の力がクリスタニアを冒しはじめました。

そして、神王と呼ばれる人物が、突如ベルディアの地に姿を現したのです。彼はただちにベルディアの支配者として受け入れられ、そしてクリスタニア全土の征服を宣言し、戦いを開始します。それは、従来までの小規模な侵攻ではなく、ベルディアの全兵力とそして狐の部族が連合した大軍団による全面的な侵略戦争の開始でした。

この神王降臨のおり、クリスタニア全土が震撼し、クリスタニアと他の世界の境界となっていた崖が各所で崩れるという現象があいつぎました。それは、古き秩序を破壊するという神王の宣言のようでもあり、また彼の人間ならざる力の誇示でもあったのでしょう。神獣たちは、すぐに結界をもとに戻しました。これが、数十年前のことです。

神王はイスカリアの西南地方を占領し、フェネスの聖域である北東部に侵略の手を伸ばしてきました。勇敢なる銀狼の民は、もちろんこれに抵抗しています。

こうしたクリスタニアの現状に、銀狼フェネスは、ひとり心を痛めていました。

そして、フェネスはある決断を下したのです。

「新しき時代がやってくるだろう。いかなる世界を望むかは、自らの民に委ねよう」

フェネスの下した決断は、こういったものでした。

かくして銀狼はすべての始まりの地に向かい、その姿を隠したのです。そのおり、自らが治める森林地方と、その北に存在するダナーンの地とを結ぶ道を１本だけ開いたのです。新しき時代は、このクリスタニアに存在するすべての生き物の総意によって決定されるべきであるとの意志を表明するかのように。

ルール・セクション

ここからは、クリスタニアの世界を舞台にして、テーブルトークRPGを楽しんでもらえるよう、クリスタニア・オリジナルRPGのシステムを紹介しよう。その名も、クリスタニア・ロールプレイング・ゲーム。略称、クリスタニアRPGだっ！

これは「ロードス島戦記RPG」を基本システムとして、一部のルールやデータの変更、および新たに神獣に関するルールを追加したものだ。ルールやデータの変更は小さなものだけど、あちらこちらに散らばっているから、ロードス島戦記コンパニオンに記載されているルールと混同しないように気をつけよう。いちばん賢い方法は、ロードス島戦記RPGを忘れてしまうことだったりして。

とにもかくにも、クリスタニアRPGのシステム紹介をはじめるよ〜ん。

第1章
キャラクターの作成

種族

クリスタニアRPGにおいて、プレイヤーが演じることのできるキャラクター（いわゆるプレイヤー・キャラクターのことです）は、人間、エルフ、ハーフエルフ、ドワーフの4種族のうち、いずれかに属しています。プレイヤーは、この4種族の中から自分のキャラクターの種族を選択します。

能力値

プレイヤー・キャラクターの肉体的、精神的な能力は、筋力、耐久力、敏捷度、知力、幸運度、魅力度の6つの値で表わされます。各能力値は、6面体サイコロ3個の合計に、種族による修正を加えて決定されます。

能力値：6面体サイコロ3個の合計＋種族による修正（表1参照）

表1［種族別能力修正表］

	人間	エルフ	ハーフエルフ	ドワーフ
筋力	2	−2	——	4
耐久力	——	−2	−1	2
敏捷度	——	2	1	−3
知力	——	3	2	——
幸運度	3	−2	−1	1
魅力度	—	3	2	−2

クラス

クラスとは現代でいうところの職業と同じような意味があります。ウォリアー、ナイト、プリースト、スカウト、ソーサラー、シャーマンの6種類のクラスがあり、プレイヤー・キャラクターはそのうちのどれかを選択することになります。ただし、種族によっては選択できないクラスもありますので気をつけてください。このクラスによって、使うことができる武器や防具、技能の値などが決まります。人間はすべてのクラスになれますが、人間以外の種族では選ぶことのできないクラスもあります。その制限は以下のとおりです。

①ドワーフのキャラクターはシャーマン、ソーサラー、ナイトにはなれません。
②エルフのキャラクターはプリースト、ナイトにはなれません。
③ハーフエルフのキャラクターは、ナイトにはなれません。

アスペクトと ビースト・マスター

プレイヤー・キャラクターは、クラスの他にアスペクトを選ぶことができます。アスペクトを選ぶとは、クリスタニアの創造主である神獣たちを信仰することによって、その従者となることを意味します。神獣を信仰するかどうかはプレイヤーが選択できますから、アスペクトのないキャラクターも存在します。アスペクトを所有しているキャラクターのことをビースト・マスターと呼びます。アスペクトにもクラスと同様にレベルがあり、レベルに応じた特殊能力を使用することができます。

生命力

生命力とは、文字どおりプレイヤー・キャラクターの生命力を数値化したもので、この値がゼロまたはマイナスになると死んでしまいます。モンスターから攻撃を受けたり、攻撃呪文をかけられたりすると減少します。減った生命点はプリースト・マジックの〈ヒーリング〉〈キュアー・インジャリー〉〈リフレッシュ〉といった呪文で回復させることができます。

生命力：耐久力＋サイコロの目（クラスによって異なる。表2参照）

精神力

精神力はプレイヤー・キャラクターの精神力を数値化したもので、この値がゼロまたはマイナスになると意識不明におちいります。魔法を使ったり、特殊な攻撃や呪文を受けると減少します。休息をとれば1時間あたり最大値の10%だけ回復します。このとき生じる端数は切り捨てですが、最低1点は回復します。たとえば、精神力の最大値が55のキャラクターは1時間あたり5ポイント回復するわけです。

精神力：知　力＋サイコロの目（クラスによって異なる。表2を参照）

表2［生命力／精神力表］

	生命力	精神力
ナイト	D6＋3	D6＋2
ウォリアー	D6＋4	D6
スカウト	D6＋1	D6＋1
プリースト	D6＋2	D6＋3
ソーサラー	D6	D6＋4
シャーマン	D6＋1	D6＋4

抵抗力

あらゆる特殊な状況から、身を守るための能力です。具体的には魔法やワナ、毒などから、身を守ることができます。この能力が高ければ高いほど、これらにかかりにくくなるわけです。

抵抗力：幸運度＋耐久力＋クラス修正（表3を参照）

集中力

プレイヤー・キャラクターたちはヒーローであって、通常人よりも優れた点がいくつかあります。そのひとつが集中力を持っていることです。集中力は、技能の代わりに使うことができます。くわしい使い方については、第6章で説明します。

集中力：6面体サイコロ3個の合計＋30

技能

クリスタニアＲＰＧでは戦闘などといったある行為の成功率を、技能と呼ばれる数値で表わし、成功したかどうかの判定を行ないます。技能には、攻撃技能、防御技能、盗賊技能、魔術技能の4つがあります。各技能の簡単な説明と、技能の数値の決め方は以下のとおりです。技能のくわしい使い方は第3章と第4章で行ないます。

攻撃技能

攻撃に深く関わる技能で、攻撃の命中率を表わします。

攻撃技能：筋　力＋敏捷度＋クラス修正（表3参照）

防御技能

物理的な攻撃に対する防御値で、これが高いと敵の攻撃が当りにくくなります。盾を持つことによってこの値は上昇します。

防御技能：敏捷度＋クラス修正（端数は切り捨て。クラス修正については、表3参照）

盗賊技能

手先や身のこなしの器用さを表わす技能です。

盗賊技能：知　力＋敏捷度＋クラス修正（表3参照）

魔術技能

あらゆる分野に関する知識から超自然的な勘までかなり広く使います。

魔術技能：知　力＋クラス修正（表3参照）

表3［クラス別能力修正表］

クラス	ナイト	ウォリアー	スカウト	プリースト	ソーサラー	シャーマン
攻撃技能	30	30	25	25	15	20
防御技能	10	10	5	10	5	5
盗賊技能	5	10	30	5	10	10
魔術技能	20	10	10	20	30	25
抵抗力	15	10	10	10	10	10

ダメージ・ボーナス

物理的な攻撃を行なった時に、武器のダメージに追加として加えられるダメージです。クリスタニアＲＰＧにおいては、飛び道具の場合にもこのダメージ・ボーナスは加えられます。ダメージ・ボーナスの値は次のように決まります。

表4［ダメージ・ボーナス表］

筋　力	ダメージ・ボーナス
1～5	0
6～10	＋1
11～15	＋2
16～20	＋3
21～25	＋4
26～	＋5

キャラクター作成

キャラクター作りの難しさは何といってもダイスの目が思いどおりにならないという点につきる。自分がイメージするキャラクターを作ろうと意気込んでみても、まったくといっていいほどダメ。ウォリアーを作ろうと思ったときには、筋力や耐久力がスカスカ。ソーサラーをと決意しても、知力もなければ精神力もないキャラクターができあがる。

振りなおしを認めてくれる優しいゲームマスターは多いけど、作りなおしてできたキャラクターには、今ひとつ思い入れができないのも事実。だから、僕はよほどのことがないかぎり、一発目にできたキャラクターを大事にする。

すべて能力値が平均以下というキャラクターにはさすがに愛着がわかないけれど、どこか一カ所でも特徴があれば、それで幸せになれる。結局、出た目をみてキャラクターのクラスを選ぶというのが、いちばんみたい。昔は「何が何でも魔法使い」って時期もあったけど、今は年をとったせいか、どんなクラスでも楽しむことができる。

キャラクターの種族は人間が圧倒的に多いけど、それに次いで好きなのがドワーフ。種族ドワーフ、クラスはプリーストのパターンでプレイすることが最近は多い。

性別は9割がた男だけど、女性のキャラクターを演じたこともある。はたから見ていて気持ち悪いけれど、やっている本人も気持ち悪い。特にプレイヤー男性で、女性キャラクターの場合、絶対にタブーなのがラブコメ。あるセッションで、偶然(それにワルノリも加わって)そういったシチュエーションになってしまい、ゲームマスター(もちろん、男だ)とマジな顔で視線を合わせてしまい、ハッと我に返り、恥ずかしさと不気味さのあまり、全身をかきむしりながら床の上を転げまわった記憶がある。それ以来、女性キャラはやっていない。

第2章
キャラクターの成長

経験点

キャラクターは冒険することによって経験点を得ます。経験点は加算されて、ある一定の値になればキャラクターのレベルが上昇します（表5を参照）。クリスタニアＲＰＧでは、クラスとアスペクトにレベルが設けられているので、経験点をこの2つに振り分けることになります。こうして分けられた経験点をそれぞれクラス経験点、アスペクト経験点と呼びます。

アスペクトを所有している（すなわち、ビースト・マスターである）キャラクターは、冒険で得た経験点をまず2等分します（端数は切り捨て）。しかし、どちらかを優先して成長させたいなら、経験点を移すことができます。ただし、移した経験点は半分になります。

たとえば、経験点が全部で1000点あったとします。ここで、アスペクトを優先して成長させたいならば、クラスに振り分けられるはずの500点の経験点の中から好きなだけ(仮に300点としましょう）アスペクトに移すことができます。その際に、移した300点は150点になります。つまり最終的に、クラス経験点には200点、アスペクト経験点には650点が振り分けられるわけです。

ビースト・マスターではないキャラクターは、入った経験点はすべてクラス経験点に加えられます。

表5［経験点表］

レベル	1	2	3	4	5	6	7
経験点(合計)	0	1000	2000	4000	8000	16000	32000

※レベル上昇に必要な経験点は、クラスとアスペクトの両方において共通。

能力の上昇

クラスやアスペクトのレベルが上昇するのにともなって、キャラクターの能力も次のように上昇します。ただし、クラスとアスペクトとでは成長する能力が異なります。

クラス・レベルの上昇にともなって成長する能力

クラスの上昇にともなって、次の能力が成長します。

①生命力、精神力

表2［生命力／精神力表］に従ってサイコロを振り、今までの値に加えます。

②技能、抵抗力

表6［クラス別能力成長表］に従って、今までの値に加えます。

③呪文レベル

ソーサラー、シャーマン、プリーストは奇数レベルに達するごとに、使用可能な呪文レベルが上昇し、新しい呪文を使うことができます。表7［呪文／タレント修得表］に従って、呪文レベルを上昇させてください。魔法のくわしい使い方は、第4章を参照してください。

④攻撃回数の上昇

ウォリアーとナイトは、5レベルになると攻撃回数が1回上昇します。他のクラスのキャラクターは、何レベルになっても攻撃回数は1回だけです。

表6［クラス別能力成長表］

クラス	攻撃技能	防御技能	盗賊技能	魔術技能	抵抗力
ナイト	6	2	1	4	3
ウォリアー	6	2	2	2	2
スカウト	5	1	6	2	2
プリースト	5	2	1	4	2
ソーサラー	3	1	2	6	2
シャーマン	4	1	2	5	2

アスペクト・レベルの上昇にともなって成長する能力

アスペクト・レベルの上昇にともなって、次の能力が成長します。

①タレント・レベル

アスペクトに属しているキャラクターは、アスペクト・レベルが奇数レベルに達するたびに特殊能力を得ます。(表7を参照)。この特殊能力のことをタレントと呼びます。タレントの説明やくわしい使い方については、第7章を参照してください。

表7［呪文／タレント修得表］

クラス/アスペクト・レベル	呪文/タレント・レベル
1	1
3	2
5	3
7	4

第3章
戦闘

戦闘の手順

戦闘はラウンドと呼ばれる単位に区切って解決されます。1ラウンドは30秒間に相当します。このラウンドごとに、以下に示す一連の手順を行なうのです。そして、ラウンドを繰り返していくことで戦闘が解決されるのです。

①イニシアティブ判定

プレイヤー・キャラクター側かモンスター側のどちらが先に移動できるかを決定します。これをイニシアティブ判定といいます。モンスターはそれぞれ1から10までのイニシアティブ値を持っています。プレイヤーの代表がD10を振って、モンスターのイニシアティブ値以上の目が出ればプレイヤー・キャラクター側の先攻です。つまり、イニシアティブ値が高いモンスターほど動きが早いということです。なお、異なるイニシアティブ値を持つモンスターが混在する場合は、もっとも数値の高いものを使用します。

②先攻側行動

先攻側が行動します。行動の内容については後述を参照。

③後攻側行動

後攻側が行動します。行動の内容については、やはり後述を参照してください。

④シート記入

生命力、精神力の変化をシートに書きこみます。

注：②、③内での行動順は、プレイヤー・キャラクターは盗賊技能順、モンスターはイニシアティブ値順に行動します。ただし、遅らせるのは自由です。つまりソーサラーが武器に〈エンチャンテッドウェポン〉をかけてくれるのを待ってからモンスターを攻撃してもいいわけです。

行動

戦闘時には以下のうちから1つだけ選んで行動することができます。

移動

キャラクターが戦闘中に移動する場合、一目散に走るのと注意を払いながら歩くのと2種類あります。走る場合は1ラウンドに最高100＋敏捷度メートルまで移動することができます。戦闘移動の場合は40メートルまでです。どちらの場合もゆっくり移動することは可能です。

モンスター側は「人間並み」、または「人間×いくら」というように表記します。モンスターの敏捷度は一律で10だと考えてください。

攻撃

3メートル以内に存在する1体の敵に対して、手持ちの武器で攻撃することができます。プレイヤー・キャラクターのクラスとクラス・レベルによって攻撃回数は異なります（表8参照）。飛び道具の攻撃回数も、特に指示のないものにかぎり、この表に従います。ただし、たとえ何回攻撃できるようになっても1ラウンドに攻撃できるのは1体までだということに注意してください。

表8 ［攻撃回数表］

ナイト、ウォリアー・レベル	攻撃回数
1～4	1
5～7	2

※攻撃回数が上昇するのはナイト、ウォリアーのみ。他のクラスのキャラクターは上昇せず。

①命中判定

攻撃を行なったら、命中したかどうかを判定しなければなりません。これが命中判定です。命中判定のための成功率は、攻撃側の戦闘技能－防御側の防御技能です。D100を振り、出た目が成功率以下なら命中するわけです。防御技能は攻撃を避ける能力を表わし、複数の攻撃に対してもそのすべての命中判定の成功率を下げることができます。成功率が10以下になっていても（たとえマイナスになっていても）、D100の目が10以下ならば攻撃は自動的に成功します。その反対にサイコロの目が90を越えていれば（すなわち91以上ならば）、攻撃はかならず失敗に終わります。

②ダメージ決定

攻撃回数分、命中判定を行なって、命中していたなら、今度はダメージを決めます。武器によってD6＋4とかD10＋2というように打撃力が決まってますから、その指示にしたがってサイコロを振って、得た値に攻撃者のダメージ・ボーナスを足したものが合計ダメージとなります。しかし、このダメージをそのまま相手に与えるわけではありません。相手も鎧や堅い皮で身を守っているからです。これは装甲値という数字で表わされています。

手順としてはダメージの合計から相手の装甲値を差し引いた分を、相手の生命力から引いて攻撃を終了します。もちろんそれで生命力がゼロになれば敵は死んだわけです。ダメージより装甲値のほうが大きい場合は傷を負わせることができません。

③クリティカル・ヒット

D100を振って出た目が、命中判定の成功率の10分の1以下で命中した場合は、クリティカル・ヒット（効果的命中）となり、敵の鎧や皮の薄い部分に命中したことになります。この場合、敵の装甲値は（魔法などによる上昇分も含めて）完全に無視してダメージの合計をそのまま相手の生命力から引くことができます。命中率が10以下の場合、クリティカル・ヒットはサイコロの目が1の場合にのみ発生します。

移動攻撃

戦闘移動の範囲内（つまり、40メートル以内）にいる敵に対しては、移動して攻撃することが可能です。これが移動攻撃です。この場合、攻撃技能を半分にして命中判定を行なわねばなりません。ダメージはふつうの攻撃と同様に決定します。クリティカル・ヒットもふつうの攻撃と同じように発生します。

魔法使用

プレイヤー・キャラクターは、自分が修得している呪文を使用することができます。くわしくは第6章で述べます。

防御姿勢

防御姿勢とは、ただひたすら身を守る行為をとることです。この行動を選択したキャラクターには、防御技能と抵抗力に＋20の修正が加わります。この行動の宣言は、モンスター側が先攻の場合でも行なうことができます。もちろん、後攻になりプレイヤー・キャラクター側の行動になったときには、防御姿勢をとり続けなければなりません。

その他

現実で行ないうる行動なら何でもできます。たとえば、仲間が守ってくれているあいだに、扉の鍵を開けるなどという行動です。こういう場合は関係する技能の判定を行なって解決します。戦闘以外の技能のくわしい使い方は、第4章で述べてあります。

戦闘

戦闘がRPGのいちばんの醍醐味であるということは、もちろん異論のないところ。RPGやりたての頃なんか、地下迷宮があってモンスターがいれば、何時間でも楽しめたもんだ。

「ドアを開ける」

「モンスターが出た」

「戦う」

（中略）

「勝った」（ときには、負けた）

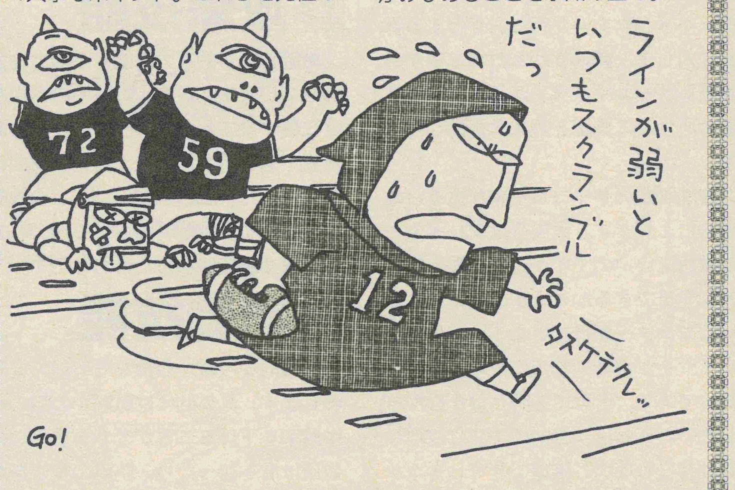
こういった会話だけで、ゲームが進行していたわけだ。RPGのこういった遊び方を「パワー・プレイ」とか「ハック・アンド・スラッシュ」とかいうんだそうだけど、誰もが最初は通る道のはずだ。

ダイスを振るだけなら、事は簡単なのだ。しかし、戦闘の楽しさはそれだけじゃない。どんな武器を持っているか、どんな鎧を身につけているか、仲間は誰か、相手は何か、そして、今、周囲はどんな状況にあるかを見極めることが、大事なポイント。これらを見極めれば、自分の取るべき行動が見えてくるはず。

「仲間が頑張るのを応援する」だって、立派な選択。弱いキャラクターがしゃしゃりでていっても、死んでしまってはもともこもないのだ。

だから、ウォリアーたちはたいへん。敵を倒すべく剣を振るいながら、接近戦の苦手な味方（おもに魔法使いだ）を守らなければならない。こういった戦闘の体型は、ある意味でアメリカン・フットボールに似ている。前に出て敵と戦うウォリアーがラインマンなら、そのウォリアーに守られて、魔法をかける魔法使いたちがクォーターバックというわけだ。

このように、状況を考え、体型を考え、いろんなことに頭を使ってこそ、RPGの戦闘はより楽しいものになる。もちろん、考えに考えたあげく、運命を決するのがダイスの目であるという非情さをかみしめることを承知の上で。



第4章 技能判定

この章ではプレイヤーの行動の成否の判定方法について説明します。歩くとか軽い物を持ちあげるなどという、ゲーム中のほとんどの行動は判定など必要のないものですが、音を立てずに歩くとか、100キロもある岩を持ちあげるなどという特殊な行動をとる場合は、成功するかどうかの判定を行なうわけです。

クリスタニアＲＰＧではキャラクターの行動の成否判定におもに技能を使います。キャラクターには技能ごとに技能値と呼ばれる数値が定められています。Ｄ100を使って、関係する技能の技能値以下の目が出れば成功というわけです。これを技能判定と呼び、攻撃技能判定とか、盗賊技能判定などというように使います。しかし、物事にはすべて難易度というものがあります。簡単な行為は成功しやすく、反対に難しい行為は成功しにくいという不変の法則が働いているわけです。ゲームマスターは、プレイヤー・キャラクターの技能判定に対し、難易度を設定してください。その際には、表9［難易度表］を参考にしてください。プレイヤー・キャラクターが行なおうとする行為に対して、難易度がどれくらいかの判断をゲームマスターが行なって、技能の成功率に修正を課すことになります。

技能判定のサイコロを誰が振るかは場合によります。大部分はプレイヤーが振ればいいのですが、罠や隠し扉などを発見できるかどうかの判定だとゲームマスターが行ないます。これはプレイヤーが技能の判定に成功したのを知っていて、それでも隠し扉がなかったといわれれば、絶対にそこには隠し扉は存在しないと確信できてしまうからです。

表9［難易度表］

難易度	目安	技能値修正値
1	赤子でもできるよね	＋100
2	普通は成功するね	＋50
3	素人でもなんとかなるんじゃない	＋20
4	まあ普通じゃないの	0
5	素人にはすこし難しいかな	－20
6	達人でなければ成功しないぞ	－50
7	神様でもなければ成功しないぞ	－100

技能の使い方

以下に、各技能の説明と使い方を説明します。

攻撃技能

戦闘と肉体的な力に関する能力を表わしています。おもに戦闘中の命中判定に使いますが、たとえば100キロもある重い岩を持ちあげる、鉄格子を曲げるといった行為の判定には、この技能を使います。戦闘時における使われ方は、第3章で説明したとおりです。

防御技能

物理的な攻撃から身を守る能力を表わします。具体的には戦闘中の敵の命中確率を下げることができます。この数値は盾を持ったり、防御の魔法をかけたりすることで一時的に上昇します。

盗賊技能

素早さや手先の器用さを表わしています。足場の悪い場所でのバランスや壁登り、鍵や罠を扱う場合の成否判定に使います。その他隠されている物を見つけたり、足跡をつけたりする場合にも使います。

魔術技能

この世界での魔術は知識の代名詞でもあり、この技能もおもに知識の深さを表わします。ある事柄について、そのキャラクターに知識があるかどうかの判定に使います。また、第六感的な感覚もかねていて、危険を感じたりするかどうかの判定にも使います。

第5章 抵抗力と集中力

この章では抵抗力と集中力の使い方について説明します。ふたつとも、名前から連想すると能力値のようにも思えますが、どちらかといえば技能に似た使い方をします。これらの能力を使用することをそれぞれ抵抗力ロール、集中力ロールと呼びます。

抵抗力と抵抗力ロール

抵抗力とは魔法や毒などに対する耐性のことです。敵対的な呪文に対しては、多くの場合、抵抗力ロールを試み、成功すれば魔法の効果がなくなったり減じたりします。Ｄ100を振って、抵抗力の値以下の目が出れば成功、出なければ失敗です。くわしくは第6章を参照してください。

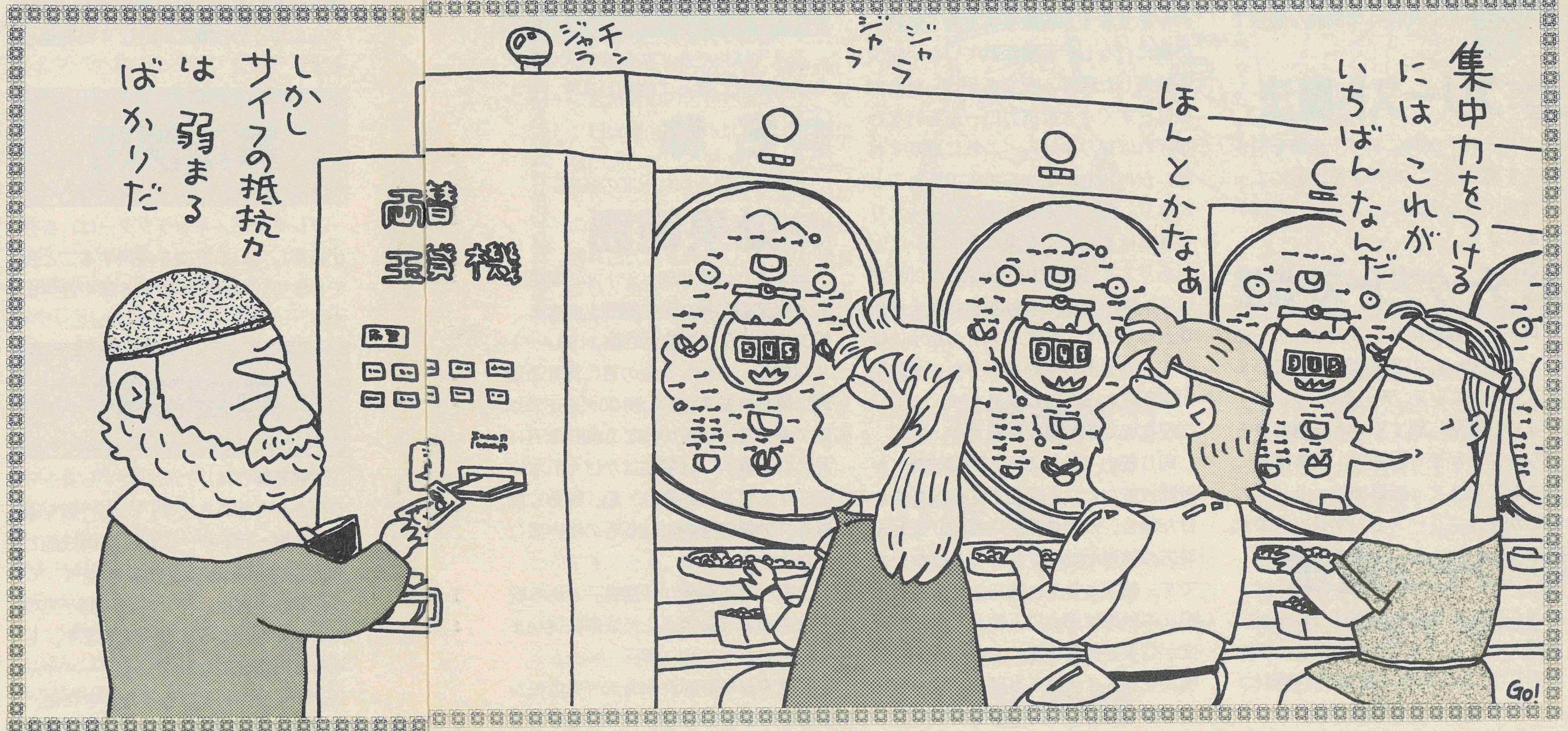
集中力と集中力ロール

集中力はプレイヤー・キャラクターだけに与えられた特権で、あらゆる場面で有効に働く、万能の能力です。キャラクターは1日に、最高自分のレベル回までこの集中力を使った判定を試みることができます。この判定を集中力ロールと呼びます。

あらゆる技能の判定を行なうさいに、集中力ロールを行なうことを宣言することができ、Ｄ100を振って集中力以下の目が出ればその行為はきわめてみごとに成功したことになります。特に攻撃の命中判定のさいに成功したならクリティカル・ヒットとして扱います。

この集中力ロールは、まず通常の技能判定を行ない、これに失敗してから試みることもできます。また、はじめに集中力ロールを行なって失敗したなら、続けて通常の技能判定を行なうことも可能です。結果的にある技能判定を行なってのち、それに失敗してから集中力ロールを試みるのが得策でしょう。

この能力はレベルが上がっても成長しません。



第6章 魔法

魔法の概念

クリスタニアＲＰＧの魔法には５つの系統があって、それぞれ歴史や力の源が異なっています。

シャーマン魔法

自然の力を司る精霊たちが使う魔法で、特殊な能力を持っている精霊と同盟を結び、使用する呪文です。妖精族を通じて、人間にも広まっています。

ソーサラー魔法

かつて、世界中に栄えた古代王国の住人たちが使っていた魔法です。万物の根源とされる魔法元素（マナ）を物質から引き出して使う学問的な魔法です。

プリースト魔法

プリーストが神に祈って奇跡を引き起こす魔法です。信仰する宗派によって使用できる呪文にちょっとした違いがあります。

ダークプリースト魔法

ロードス島戦記ＲＰＧでは、デーモン・スクリームの名で説明されています。ダークエルフ、デーモン、ダーク・メイジなど闇に属する神々を信仰するプリーストが使う魔法で、実体は謎に包まれています。暗黒神ファラリスの信徒が使うプリースト・マジックです。

コモン魔法

他の魔法が独自の魔法語（ルーン）を唱えることで呪文の力を引き出すのに対して、この系統の魔法は共通語（コモン）で操ることが可能です。

魔法の使用法

以下に魔法を使用する手順を示します。

①使用の制限

どの系統の魔法も正しい呪文の言葉と動作、それに十分な精神点があれば使用でき、失敗することはありません。魔法使いが鎧や武器に制限を受けるのは、正確な動作の妨げになるからで、魔法を使わないなら身につけることは可能です。

②抵抗力ロール

呪文によっては、対象が抵抗に成功したかどうかで生じる効果が異なるものがあります。呪文リストの［抵抗］の欄に〝なし〟と書かれていない呪文を使用した際は、呪文をかけられた対象は、すぐさま抵抗力ロールを行なわなければなりません。これに成功すれば、かけられた呪文に抵抗できたことになり、弱い効果しか受けなかったり、ときにはまったく効果が及ばないこともあります。抵抗力ロールはＤ100を振って、抵抗力以下の目が出た場合に成功となります。呪文リストの指示に従って、効果無しや効果半分などの結果が適用されることになります。

③呪文の効果の重視

同じ能力（たとえば、防御技能とか戦闘技能など）を変化させる呪文をかけた場合、双方の効果は重なりません。双方の結果が加算されることはないのです。結果として、前にかけてあった呪文の効果は消えて、新しくかけた呪文が効果を持ちます。したがって同じ呪文を重ねてかけても効果は変わらないわけです。

④呪文に必要な時間

呪文をかけるのに必要な時間は、約10秒前後です。ただし精神集中が必要なので、戦闘中は１ラウンドに１回までしか使うことはできません。

⑤精神力の減少

ひとたび呪文が効果を発揮すると、術者の精神点は呪文の「消費精神力」分だけ減ります。精神力が不足している場合は、その呪文をかけることはできませんが、ちょうどゼロになる場合は呪文がかかるのと同時に術者は意識不明になります。休憩するか魔法で精神力が回復しないかぎり目を覚ますことはありません。

呪文リスト

ここではレベル１から４までの呪文を次の形式に従って説明します。

名称

共通語に訳された呪文の名前。

効果範囲

単体または直径何メートルの範囲などと呪文の効果が及ぶ範囲。ただし、呪文のかけられる最大距離は100メートル以内で、しかも術者の目に見える範囲に限られます。たとえ100メートル以内であっても、壁の向こう側など目に見えない場所には魔法はかけられないのです。呪文の効果は、敵、味方に関係なく効果範囲内にいるものすべてに及びます。

また、効果範囲が「召喚」とある呪文は次のような共通した法則に従います。

①召喚するモンスターのデータはモンスターリストにあげられているとおりです。

②支配する間、魔法も含めてモンスターの能力のすべてを使うことができます。

③召喚したモンスターを支配する間、術者は、他の行動をいっさい行なうことができません。術者が傷ついた場合（生命点や精神点を失ったり、魔法で眠りに落ちたりした場合）、精神集中が解けるため、召喚したモンスターはもとの世界にただちに送還されます。

④モンスターの行動は術者の順番で行ないます。

消費精神力

術者が消費する精神力です。

抵　抗

対象がＤ100による抵抗力の判定に成功した場合の効果の変化を記述しています。この判定に関係ない場合は抵抗なしと記述してあります。

持続時間

呪文の効果が続く時間を表わしています。一瞬から永遠まであります。持続時間がすぎるか、別の魔法で打ち消されると効果は消えます。ただし生命点や精神点に影響する魔法（たとえば〈ヒーリング〉）は、持続時間（たいていは一瞬）が過ぎても効果が消えることはありません。

［呪文リスト］はP27、28に掲載。

魔　法

魔法はファンタジーの切札で、かつ論理を超越した力だ。しかし、残念ながらＲＰＧの魔法はそれほど強力でない。強力すぎるとゲームにならないからだ。それでも、敵との戦闘において、魔法の援護は欠かせない。そして、戦闘以外の状況でも、魔法は直接的、間接的に役に立つ。魔法使いは呪文を唱えるだけではダメで、呪文を正しく使いこなせなければならない。

何がなんでも、「スリープクラウド」とか「ファイアボール！」とかいうソーサラーは、戦士と同じ。もちろん、「ヒーリング」しか使わないプリーストも同様。

それぐらい、魔法が使えるということは偉大なことなのだ。もし、現代に魔法使いがいたら、それだけで一獲千金まちがいなし。テレビに出まくって、何冊も著書を出版して、魔法の力を奇跡と偽って、新興宗教をはじめるということも考えられる。

てなことを考えるのは、これは実に一般人ならばこそ。魔法使いになるための苦労を考えたら、ただお金儲けをするなんて、絶対に割にあわないと思うに違いない。それぐらい、魔法使いになるための修業は厳しい。ソーサラーは難解な古代語を修得し、正確な発音から、身振りからすべて覚えねばならない。シャーマンは、自然との一体感を得るほどに心が純粋でなければならないし、おそらく街や村などではなく、精霊の活動がさかんな森や高原で暮らさねばならない。これって、口でいうのは簡単だけど、けっこう辛いものだと思うよ。僕なんかキャンプ生活が楽しいと思うのは、最初の１日ぐらいなもので、後は不便としか感じないもの。そして、プリーストになる修業だって、たいへんなもの。神殿の朝は早いし、戒律は厳しい。目に見えないものを信じるのは、けっこう難しいに違いない。

お金を儲けたいなら、魔法使いになる努力をするよりも、商人になって精進を重ねたいと僕は思う。それとか、スカウトとかウォリアーになって冒険者の生活を送るとかね。優秀な魔法使いに囲まれて、冒険できるなら、ミッションの成功は間違いなし。自分は魔法使いになる努力を放棄して、他人にその努力を押しつける。そして、冒険で得た利益はもちろん頭割り。なんておいしい考えなんだ。

と思ったんだけど、スカウトになるためには技術を磨かねばならないし、ウォリアーになるには身体を鍛えなければならないことに、ハタと気がついた。結論、魔法使いもそうでないのも、冒険者になるにはけっこう努力が必要である。

やっぱり、僕はゲームデザイナーでいい。



第7章
神獣と神獣の特殊能力

この章ではいよいよクリスタニアＲＰＧの核ともいうべきルール、神獣と神獣の従者に与えられた特殊能力について説明します。神獣を信仰し、その従者になることを「アスペクトに属する」ということはすでに説明しました。たとえば、銀狼(ぎんろう)フェネスの従者になることを「フェネスのアスペクトに属している」という呼び方をします。

タレント

アスペクトに属するキャラクターは、アスペクト・レベルが奇数になるごとに、信仰する神獣から特殊能力を授けられます。この神獣から授けられる特殊能力のことをタレントと呼びます。タレントは呪文のようにレベルがあって、アスペクト・レベルが２レベル上昇するごとに、１レベル高いタレントが使えるようになります。

タレントの使用制限

タレントは各レベルごとに１日にアスペクト・レベル回数まで使用できるということを原則とします。たとえば、アスペクト・レベルが３のキャラクターは、１レベル・タレントと２レベル・タレントがそれぞれ３回ずつ使用できるわけです。

眷族(けんぞく)

神獣とは、獣の肉体が神によって支配されている存在です。当然、神獣は１体しかいませんが、神によって支配された獣は神獣の仲間として非常に強い力を与えられています。これを眷族と呼びます。たとえば、フェネスならば銀狼（シルバーウルフ）が眷族であり、バルバスならば剣歯虎(サーベル・タイガー）が眷族となります。

基本タレント

属するアスペクトが違えば、使用できるタレントの種類も異なります。しかし、基本として、共通するタレントもあります。これを基本タレントと呼びます。基本タレントは以下のリストのとおりです。

基本タレント・リスト

(1レベル基本タレント)

コミュニケート・ビースト

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：信仰する神獣の眷族と意思の疎通が可能になります。

ビースト・ウォーク

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：信仰する神獣の眷族の動きと同じように動くことができます。

(2レベル基本タレント)

パーシャル・ビースト

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：信仰する神獣の眷族と人間が合体したような姿になり、その獣の能力を一部得ることができます。

ビースト・センス

持続時間：１ラウンド
説　明：信仰する神獣の眷族の感覚を得ることができます。

(3レベル基本タレント)

ビースト・フォーム

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：信仰する神獣の眷族に完全変身することができるようになり、その獣の能力をすべて得ることができます。具体的には〈ビースト・ウォーク〉〈ビースト・センス〉〈パーシャル・ビースト〉〈コミュニケート・ビースト〉といったタレントが使用可能です。

(4レベル基本タレント)

コール・ビースト

持続時間：アスペクトレベル×４ラウンド
説　明：信仰する神獣の眷族の召喚と支配ができるようになります。召喚に応じる数は下記の[眷族出現表］に従います。この表はゲームマスターが振ります。また、この表を振らず任意に決めてもかまいません。召喚するためには、10分間の精神集中が必要になります。この儀式が終了後、召喚された獣はその場にただちに姿を現わします。召喚された獣の強さや特殊能力は、種類によって異なります。殺されたり、持続時間が終了すると、獣はその場からただちに姿を消します。

［眷族出現表］

６面ダイスの出目	出　現　数
1	0
2～3	1
4～5	2
6	3

※神獣の支配地形で召喚した場合には、出現数２倍。

アスペクト

キャラクターが所属できるアスペクトは、クリスタニアに存在する神獣の数だけあります。その数は何十にも及びますから、そのすべてを説明しきることはとうていできるものではありません。そこで、ひとつの参考例として、"森の銀狼"フェネスとそのタレントを紹介します。その他の神獣については、基本タレントとフェネスの特殊タレントを参考にしながら、ゲームマスターが自由にデザインしてください。

"森の銀狼"フェネス

支配地形：森
支配地域：イスカリア中部
眷　族：シルバーウルフ
守護対象：月、周期、秩序、狩人
神獣の民：銀狼の民
備　考：至高神ファリスの兄弟神、六柱の神獣王のひとり、周期の守護者

(フェネス特殊タレント・リスト)

(1レベル)

コミュニケート・ウルフ

持続時間：制限なし
説　明：フェネスの眷族である銀狼をはじめとして、すべての種類の狼との意思の疎通が可能です。同時に、狼に襲われる（敵対的な行動をされる）ことがなくなります。

ウルフ・ウォーク

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：銀狼と同じように動くことができます。これにより、使用者の移動力が［人間×３］になります。また、移動音がしなくなります。

ワーニング・ロアー

持続時間：１ラウンド
説　明：狼の遠吠えにも似た声を発することができ、これにより半径10キロ以内にいる狼、およびフェネスのアスペクトに属する者に警告を与えます。警告の内容は「危険、逃げろ！」「侵入者あり、警戒せよ！」「援助、求む！」の３つのうちから選ぶことができます。

(2レベル)

パーシャル・ウルフ

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：頭部と両腕が銀狼に変化します。魔法と、武器や盾は使えなくなりますが、鎧は着ることができます（クラスの制限はそのまま)。爪と牙の攻撃は同時に行なうことができますが、攻撃回数が増えることはありません。攻撃の成功率は、眷族である銀狼の攻撃技能から算出します。打撃力も同様です（キャラクターのダメージ・ボーナスは加えられません)。銀狼（シルバー・ウルフ）の攻撃技能については、表[眷族リスト］を参照してください。

ウルフ・センス

持続時間：１ラウンド
説　明：嗅覚と聴覚がするどくなり、足跡追跡などを試みた場合の技能判定にプラス30％のボーナスが与えられます。同時に夜間でも自由に行動が取れるようになります。また、臭いを嗅ぐことによって、毒などを発見し、その種類を見破ることができます。毒が存在するかどうかを見破れる対象は、飲食物、武器、ワナなどです。ただし、魔術技能の判定が必要となります。必要だと思うならば、ゲームマスターは判別する毒に難易度を設けてください。

ウルフ・ファー

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：全身の皮膚が狼の毛皮で包まれ、装甲値に＋２のボーナスを受けます。このボーナスは鎧の装甲値や〈プロテクション〉などの魔法による装甲値の上昇と重複して効果を発揮します。

(3レベル)

ウルフ・フォーム

持続時間：アスペクト・レベル×４ラウンド
説　明：銀狼の姿になることができます。変身前には裸にならなければならず、道具や魔法を使うことはできなくなりますが、フェネスの眷族である銀狼の強さや能力を完全に得ることができます。具体的には〈コミュニケート・ウルフ〉〈ウルフ・ウォーク〉〈ワーニング・ロアー〉〈パーシャル・ウルフ〉〈ウルフ・センス〉〈ウルフ・ジャンプ〉といったタレントが、自由に使用可能です。また、ウル

フ・フォームになったキャラクターの攻撃技能、防御技能、打撃力、装甲値、移動力は銀狼(シルバー・ウルフ)のデータに従います(眷族リストを参照してください)。生命力や精神力などの能力は、キャラクターのデータどおり。

ウルフ・ジャンプ

持続時間：落下するまで
説　明：アスペクト・レベル・メートルまでの高さを飛び越えることができます。また、アスペクト・レベル×2メートルの幅を跳躍することもできます。このタレントは鎧などを着けたままでも使用可能です。

フルムーン・ストレンクス

持続時間：アスペクト・レベル×4ラウンド
説　明：フェネスから力を授かり筋力がアップします。これによりダメージ・ボーナスが＋4されます。

(4レベル)

コール・ウルフ

持続時間：アスペクト・レベル×4
説　明：銀狼を召喚することができます。召喚できる数については［眷族召喚表］に従います。

リジェネレーション

持続時間：アスペクト・レベル×4
説　明：銀または魔法の武器以外から受けた傷が、1ラウンドごとにアスペクト・レベルと等しい点だけ回復していきます。生命力が0になるとそのキャラクターは死亡し、もはや回復しません。

その他の神獣

フェネス以外のおもな神獣は、以下のとおりです。

①"密林の猛虎" バルバス

支配地形：密林
支配地域：ベルディア全域
眷　族：サーベル・タイガー
守護対象：支配、権力、個人、復讐
神獣の民：虎の民、暗黒の民
備　考：六柱の神獣王のひとり、龍王と敵対するもの

②"虹色の大蛇" ルーミス

支配地形：沼
支配地域：イスカリア東部
眷　族：レインボウ・サーペント
守護対象：無限、四大精霊（エレメント）、不変
神獣の民：大蛇の民、蜥蜴人（リザードマン）
備　考：六柱の神獣王のひとり、神の障壁の創造主、龍王を召喚するもの

③"緑翼の鵡" タルキィー

支配地形：密林
支配地域：ベルディア全域
眷　族：サイレントパロット
守護対象：言葉、精神、序列
神獣の民：沈黙の民
備　考：神獣の使者、禁断を知るもの

④"地底のウォーム" バイアード

支配地形：地底
支配地域：イスカリア全域
眷　族：アース・ウォーム
守護対象：輪廻、大地の精霊力、平等
神獣の民：地底の民、ケーブマン
備　考：生と死の主人、支配せず支配されざるもの

⑤"双尾（そうび）の狐" スマーシュ

支配地形：草原
支配地域：イスカリア北西部
眷　族：ツインテイル・フォックス
守護対象：両面性、商業、詐欺
神獣の民：狐の民
備　考：チャ・ザの不実なる従僕

⑥"白頭の大鷲" フォルティノ

支配地形：岩山
支配地域：イスカリア南西部
眷　族：ホワイトヘッド・イーグル
守護対象：名誉、法、治安
神獣の民：孤高の民
備　考：始まりの地の守護者

⑦"斑（まだら）の大山猫" メルキシュ

支配地形：密林
支配地域：ベルディア全域
眷　族：リュンクス
守護対象：知識、秘密、謎、光と闇の精霊力
神獣の民：悟りの民
備　考：ラーダに破れしもの、真の知識神

［眷族リスト］はP30に掲載

第8章 モンスター

クリスタニアにも、いろいろな怪物がいます。出現するモンスターは、ほぼロードス島と同じですが、場所や世界の仕組みが違うため、その強さや能力などかなり変更を加えてあります。ですから、ここに登場するモンスターは、クリスタニアRPGにおいてのみ通用するものです。

モンスター・リスト

ここでは、モンスター・リストの見方について説明します。

モンスター名

人間がその生き物をどう呼んでいるかを共通語で表記したものです。

生命力

モンスターの生命力。2D10のようにサイコロで表わされています。ゲームマスターは、シナリオに登場させるモンスターにつき、指示されたようにサイコロを振って、生命力を決めねばなりません。この値がゼロまたはマイナスになった場合には、そのモンスターは死んだことになります。

精神力

モンスターの精神力。やはりサイコロで表わされています。生命力と同様の方法で、ゲームマスターは登場させるモンスターごとに精神力を決めねばなりません。この値がゼロまたはマイナスになった場合には、そのモンスターは気を失ったことになります。

抵抗力

モンスターの抵抗力です。

イニシアティブ値

モンスターのイニシアティブ値です。D10を振ってこの数値以上が出れば、プレイヤー側が先に行動できます。第3章に、くわしい説明がされています。

装甲値

モンスターの装甲値です。鎧や堅い皮などで、何ポイントのダメージを吸収するかを表わしています。

攻撃技能

モンスターの攻撃技能です。キャラクターの攻撃技能と同様の方法で、命中判定を行ないます。第3章を参照してください。

打撃力

モンスターの攻撃が命中したさいに与えるダメージの大きさを示したものです。指示されたとおりにサイコロを振って得た目から相手の装甲値を引いた値が与えるダメージになります。

防御技能

モンスターの防御技能です。プレイヤー・キャラクターの攻撃技能からこの値を引いたものが、命中判定時の成功率となります。

魔法

モンスターによってはシャーマン魔法やソーサラー魔法などをかけてくるモンスターもいます。その場合の魔法使いとしての強さを表わしています。たとえば、5レベル・シャーマンと書かれてある場合には、呪文レベル3までのシャーマン魔法をかけることができるわけです。その際、レベルによって効果が上昇する呪文は、やはり5レベルの魔法使いがかけたものとして扱います。たとえば〈ファイアボルト〉をかけたならば、そのダメージはD10＋5となるわけです。

移動力

モンスターの移動力です。「人間×2」というように人間と比較して示されています。

経験点

モンスター1匹当りに得られる経験点です。モンスターを倒したり、降伏させたり、逃亡させた場合に、経験点を得ることができます。こうして得られた経験点は、プレイヤー・キャラクターに均等に分配されます（端数切り捨て）。

特殊能力

モンスターが所有している特殊能力です。次のような能力があります。

①暗視：完全な暗闇でも敵を感知できる能力です。
②飛行：空を飛ぶ能力です。
③毒：この能力を持つモンスターの攻撃が命中した場合、キャラクターは抵抗力ロールを行ないます。失敗すると毒におかされます。毒の効果は生命点へのダメージとして表わしますが、即効性のものと遅効性のものがあります。前者はただちにダメージを受けますが効果は1回のみです。後者は1時間ごとにダメージを受けつづけ、魔法や毒消しで毒を消すかキャラクターが死ぬまで効果が続きます。即効性の毒なら、2D10（即）、遅効性のものならD8（遅）、というように表記されます。
④麻痺：毒と同様で命中したさいに抵抗力ロールを行ない失敗すると神経が

麻痺して身体が動かなくなります。麻痺している時間は10分から永遠までさまざまですが「キュアー・パラライズ」の魔法を使えば治すことができます。
⑤ブレス攻撃：呪文の〈ブレス〉とは違います。炎や氷の息を吐いてダメージを与える能力です。種類やダメージ、範囲などさまざまなので個々に表記しています。
⑥通常武器無効：通常の武器では傷つけることができません。魔法の武器か〈エンチャンテッド・ウェポン〉などの魔法で強化した武器が必要。
⑦精神魔法無効：〈スリープ〉や〈コンフュージョン〉など、精神に働きかける魔法が効きません。また、精神点がゼロになっても意識不明にはなりません。
⑧レベルドレイン：相手の身体から今まで培った経験を失わせます。具体的にはレベルが１だけ下がることになります。生命力、精神力はクラス別に表２を見てこの表に記されたサイコロを振り、出た目の分だけ減らしていきます。経験点はそれまでのレベルになるための点と１レベル低いレベルになるための点の中間まで下がります。レベルドレインの能力を持つモンスターの攻撃が命中した場合に被害をこうむる可能性があるわけですが、その確率はモンスターごとに異なっています。

[モンスター・リスト]はP30、31に掲載

モンスター

僕はモンスターが好きだ(もちろん、プラトニックな関係だよ)。怪獣、悪魔、妖怪、呼び名はなんでもいい。もちろん、異星人だってかまわない。

怪獣、怪人の話となると長くなるのだけれど(某オタク俳優ほどではないにしても)、ここではクリスタニアに住むモンスターの話をしよう。

僕は設定マニアの傾向があって、昔からいろんなものを分類したり、組織化したりする趣味がけっこうあった。中学生のときには架空の軍隊をでっちあげて、陸軍、海軍(海は海でも宇宙の海だけど)の組織を補給部隊にいたるまで完全に編制し、それぞれの部隊長の名前まで考えたというバカな記憶があるぐらい。

だから、モンスターにも体系がほしい。それから、それぞれのモンスターの強弱も、しっかりと決めておきたい。そんな意味で、ＲＰＧのモンスターは好きだ。すべてのモンスターを数値化することができるからね。

クリスタニアにおけるモンスターの種別としては、妖精(妖魔)、巨人、幻獣(魔獣)、精霊、アンデッド、魔法生物、それから動植物なんてのもいる。もちろん、動植物とはいっても、クリスタニアには、我々の世界とは違った動物がいる。たとえば、神獣たちの眷族となっているシルバーウルフやサーベルタイガーなどがそう。それに、人喰い植物なんて、我々の世界ではまだ発見されていないからね。

では、モンスターはどのようにして分類されるのかをざっと説明しよう。我々の世界だと、界、門、綱、目、科、属、種という分類法があるんだけど、クリスタニアのモンスターの分類はもっと簡単。まず、もともと住んでいる世界によって妖精(妖魔)、精霊は分類される。妖精界の住人が妖精、妖魔、精霊界の住人が精霊というわけだ。それから、幻獣(魔獣)は魔法の力や太古の混沌、精霊力を体内に有した獣のことで、いろんな特殊な力を秘めている。そんなものを持っていないのが普通の動植物である。アンデッドとなると、もはや生命活動のエネルギーそのものが違う。巨人は、人間よりでかい人型の生き物で、彼らは人間と同様、物質界の住人だ。魔法生物は、魔法によって産みだされた疑似生命体というわけだ。これには、実は二種類あって、魔法で創造されたものと、魔法を付与されたもの。

などといったことを考えていると幸せに浸れるのは、幼い頃の環境のせいか、生まれつきの性格かのいったいどっちなんだろう。



第9章 アイテム

ここではキャラクターが身につけているさまざまな装備品や所持金について説明しています。アイテムには、武器や防具以外にも生きていくために必要な日常品も含まれます。

クリスタニアの貨幣単位

クリスタニアの世界で流通している通貨は金貨で、単位はゴールドと呼ばれています。

アイテムの使用制限

使用不可能なクラスというのは、クラスの能力を発揮するのに妨げとなるので一般に身につけないという意味です。禁じられている装備を身につけていると、そのキャラクターが所有するすべての技能は半減し、魔法および特殊能力も使えなくなります。

アイテムの重量

アイテムのリストには重量が書いてありません。これは書き落としではなく意図的なものです。細かい数値を気にするより、誰もが備えている常識に従ってゲームを行なったほうがいいと判断したのです。剣を10本も持つとか、予備の鎧を３セットなんて想像するだけでみっともないものです。

魔法のアイテム

武器や鎧には作られたときに魔法をかけられた物があり、一般に＋１から＋３までのランクに分類されます。値段は＋１が100倍、＋２が1000倍、＋３が10000倍で扱われています。

武器の＋１は攻撃技能に＋10、ダメージ＋１。＋２は攻撃技能＋20、ダメージ＋２。＋３は攻撃技能＋30、ダメージ＋３です。

防具は鎧なら＋の数字分だけ装甲値が上がります。盾は＋１につき防御技能が10増します。

[アイテム・リスト]はP29に掲載



クリスタニア・ロールプレイング・ゲーム
CHARACTER SHEET

名前

種族

性別

年齢

自画像

クラス

クラス・レベル

アスペクト

アスペクト・レベル

筋力	
耐久力	
敏捷度	
知力	
幸運度	
魅力度	

攻撃技能	／ ／ ／ ／ ／ ／
防御技能	／ ／ ／ ／ ／ ／
盗賊技能	／ ／ ／ ／ ／ ／
魔術技能	／ ／ ／ ／ ／ ／
抵抗力	／ ／ ／ ／ ／ ／
集中力	使用回数

	LV1/LV2/LV3/LV4/LV5/LV6/LV7	現在値
生命力	／ ／ ／ ／ ／ ／	／
精神力	／ ／ ／ ／ ／ ／	／

武器	打撃力	ダメージ・ボーナス	攻撃技能修正	合計値

鎧	装甲値

盾	防御技能修正	合計値

—所持品—

所持金

宗派

クラス経験値

アスペクト経験値

呪文リスト

名称	種別	呪	効果範囲	持続時間	消	効果	抵抗
エネルギーボルト	ソーサラー	1	1体	一瞬	5	D10+クラス・レベルのダメージを目標に与える。	効果半減
シールド	ソーサラー	1	6体まで	10ラウンド	5	防御技能に＋10のボーナスを与えることができる。	なし
スリープクラウド	ソーサラー	1	直径3m	10ラウンド	10	効果範囲内の目標を眠らせることができる。物理的ショックで目を覚ます。	効果消滅
リード・ランゲッジ	ソーサラー	1	特殊	10ラウンド	3	すべての文字を判読することができる。	なし
スパイダーウェブ	ソーサラー	2	1体	10ラウンド	7	クモの糸で相手の動きを封じる。移動力が半分、攻撃技能、防御技能に、－40%のペナルティ。	効果消滅
ビジョン	ソーサラー	2	特殊	10ランウド	5	視覚を20m／ラウンドで飛ばすことができる。固体を通り抜けることはできない。	なし
ファイアウェポン	ソーサラー	2	1体	10ラウンド	5	武器の打撃力に＋8のボーナスを与えることができる。	なし
レビテーション	ソーサラー	2	術者	10ラウンド	8	8m／ラウンドで上下することができる。	なし
クイック	ソーサラー	3	1体	10ラウンド	7	移動力を2倍にする。攻撃技能、防御技能、盗賊技能に＋10のボーナスを与えることができる。	なし
スロー	ソーサラー	3	1体	10ラウンド	7	移動力を半分にする。攻撃技能、防御技能、盗賊技能に－10のペナルティを与えることができる。	効果消滅
ドラゴントゥース・ウォリアー	ソーサラー	3	召喚	10ラウンド	10	ドラゴントゥース・ウォリアーを召喚し、支配することができる。	なし
ライトニングボルト	ソーサラー	3	直線20m	一瞬	10	電光が通過した場所にいた者に、3D10+クラス・レベルのダメージを与える。	効果半減
テレポーテーション	ソーサラー	4	6体まで	一瞬	10	ある場所からある場所へ瞬間的に移動することができる。2つの場所には、あらかじめ1週間以上の魔法の儀式を行なっておかねばならない。	なし
ファイアボール	ソーサラー	4	直径5m	一瞬	15	3D10+クラス・レベルのダメージを与える。	効果半減
ウィル・オー・ウィスプ	シャーマン	1	召喚	10ラウンド	5	ウィル・オー・ウィスプを召喚し、支配する。	なし
サイレンス	シャーマン	1	1体	10ラウンド	5	目標となる者が呪文を唱えられなくなる。	効果消滅
スネア	シャーマン	1	1体	10ラウンド	5	抵抗力ロールに成功するまでのあいだ、目標を移動不能にする（毎ラウンド、抵抗力ロールは試みることができる。飛行中の目標には無効）。	効果消滅
ファイアボルト	シャーマン	1	1体	一瞬	5	D10+クラス・レベルのダメージを目標に与える。	効果消滅
インビジビリティ	シャーマン	2	1体	10ラウンド	7	目標の姿を（術者自身も含めて）他者から見えなくする。	なし
シェード	シャーマン	2	召喚	10ラウンド	5	シェードを召喚し、支配する。	なし
シャドウボディ	シャーマン	2	6体まで	10ラウンド	5	防御技能に＋10のボーナスを与えることができる。	なし
プッシュ	シャーマン	2	1体	一瞬	5	200kgまでの目標を1ラウンドにD10+クラス・レベルm動かすことができる。	効果消滅
エア・アーマー	シャーマン	3	1体	10ラウンド	5	防御技能に＋20、装甲値に＋2のボーナスを与える。	なし
スリープ	シャーマン	3	1体	10ラウンド	5	目標を眠らせることができる。持続時間のあいだ眠り続け、決して起きない。	効果消滅
フレームボディ	シャーマン	3	1体	10ラウンド	7	1m以内にいるすべての者にD10+クラス・レベルのダメージを与える。	なし
ヴァルキリージャベリン	シャーマン	4	1体	一瞬	10	目標に4D10+レベル・ダメージを与える。ただし、装甲値は差し引く。	なし
コンフュージョン	シャーマン	4	直径5m	10ラウンド	15	敵、味方の判別が不能になり、50%で手近な者を攻撃、50%で防御姿勢をとる。	効果消滅
ファナティシズム	シャーマン	4	1体	10ラウンド	10	攻撃技能に＋30、防御技能に－30（ただし、マイナスにはならない）の修正を与える。	なし
ターン・アンデッド	プリースト	1	直径3m	永遠	5	アンデッド・モンスターを破壊する。	効果消滅
トランスファー・メンタルパワー	プリースト	1	1体	永遠	10	術者から精神力を10点移すことができる。	なし
ヒーリング	プリースト	1	1体	永遠	3	生命力をD10+クラス・レベルだけ回復することができる。	なし
ウーンズ	プリースト	2	1体	一瞬	5	D10+クラス・レベルのダメージを与えることができる。	効果半減
ブレス	プリースト	2	6体まで	10ラウンド	3	攻撃技能に＋10のボーナスを与えることができる。	なし
ホーリーウェポン	プリースト	2	1体	10ラウンド	5	攻撃技能に＋10、ダメージ＋1のボーナスを与えることができる。ただし、アンデッドに対しては、攻撃技能＋30、ダメージ＋3。	なし
キュア・インジャリー	プリースト	3	1体	永遠	5	生命点を3D10+レベルだけ回復することができる。	なし
サンシャイン	プリースト	3	直径20m	10ラウンド	7	アンデッドモンスターの攻撃技能と防御技能に－20のペナルティを与える。また、移動力を半分にする。	なし
フェインデス	プリースト	3	1体	1時間	10	目標を仮死状態にすることができる（この呪文をかけられることを望まないものには、絶対に影響を与えない）。	特殊
キュア・ディジーズ	プリースト	4	1体	永遠	5	極めて特殊な例外を除いて、ほとんどすべての病気を治す。	なし

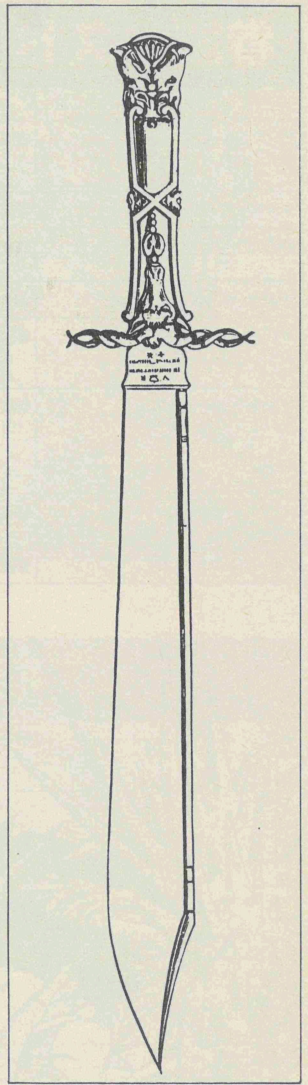
呪文リスト

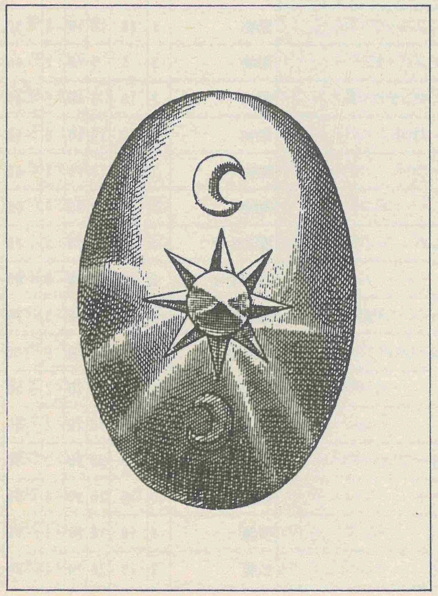
名称	種別	呪	効果範囲	持続時間	消	効果	抵抗
キュア・パラライズ	プリースト	4	1体	永遠	5	麻痺を治す。	なし
ニュートラライズ・ポイズン	プリースト	4	1体	永遠	5	極めて特殊な例外を除いて、毒を消す。	なし
コマンド	ファリス	2	1体	10ラウンド	5	目標に暗示を与え、動きを止める。	効果消滅
バトルソング	マイリー	2	6体まで	10ラウンド	5	攻撃技能＋20のボーナスを与えることができる。術者は歌い続けなければならない。	なし
レベル・レストレーション	マーファ	2	1体	永遠	10	レベル・ドレインによって失われたレベルと経験点をレベル・ドレインを受ける以前までの値に回復させることができる。	なし
ラック	チャ・ザ	2	6体まで	8時間	5	抵抗力に＋20のボーナスを与えることができる。	なし
アラート	ラーダ	2	術者	8時間	5	30m以内にいる敵意ある存在の数と方向を感じとることができる。	なし
サモン・インセクト	ダークプリースト	3	直径５ｍ	一瞬	15	３Ｄ10＋クラス・レベルのダメージを与えることができる。	効果半減
マインドブラスト	ダークプリースト	3	直径３ｍ	永遠	15	精神力に２Ｄ10＋クラス・レベルのダメージを与える。	効果消滅
ゲート	ダークプリースト	4	召喚	10ラウンド	10	デーモンを召喚し、支配する。	なし
ディジーズ	ダークプリースト	4	直径３ｍ	解除まで	10	病気により、目標のすべての技能値に－20のペナルティを与えることができる。この病気が癒されるまで効果は持続する。	効果消滅
カウンターマジック	コモン	1	6体まで	10ラウンド	5	抵抗力に＋20のボーナスを与えることができる。	なし
デテクション	コモン	1	直径10m	一瞬	5	ワナと隠し扉を発見することができる。盗賊技能判定に成功すれば、種類もわかる。魔力を感知することもできる。	なし
ボディプロテクション	コモン	1	1体	10ラウンド	3	装甲値に＋２のボーナスを与えることができる。	なし
ライト	コモン	1	無生物	3時間	3	20m先まで見える明かりを作ることができる。	なし
アンロック	コモン	2	特殊	永遠	3	鍵を開けることができる。	なし
エンチャンテッドウェポン	コモン	2	1体	10ラウンド	3	攻撃技能に＋10、打撃力に＋１のボーナスを与えることができる。	なし
ディスペルマジック	コモン	3	直径３ｍ		5	持続時間のある呪文を消し去ることができる。	効果消滅



武器リスト

名称	打撃力	値段	種別	ナイト	ウォリアー	プリースト	スカウト	シャーマン	ソーサラー
ランス	２Ｄ10＋４	350	馬上武器／片手	○	×	×	×	×	×
ハルバード	Ｄ10＋４	280	両手	○	○	○	×	×	×
グレートソード	Ｄ10＋４	300	両手	○	○	○	×	×	×
バスタードソード(両手)	Ｄ10＋２	220	両手	○	○	○	×	×	×
バスタードソード(片手)	Ｄ６＋４	220	片手	○	○	○	×	×	×
ブロードソード	Ｄ６＋４	180	片手	○	○	○	○	○	×
ショートソード	Ｄ６＋２	100	片手	○	○	○	○	○	○
ダガー	Ｄ６	50	飛び道具／片手	○	○	○	○	○	○
シャムシール	Ｄ10＋２	200	両手	○	○	○	×	×	×
ファルシオン	Ｄ６＋４	180	片手	○	○	○	○	○	×
シミター	Ｄ６＋２	130	片手	○	○	○	○	○	×
バトルアックス(両手)	Ｄ10＋２	140	両手	○	○	○	×	×	×
バトルアックス(片手)	Ｄ６＋４	140	片手	○	○	○	×	×	×
ハンドアックス	Ｄ６＋２	90	片手	○	○	○	○	○	○
ロングスピア	Ｄ10＋２	160	両手	○	○	○	×	×	×
ショートスピア	Ｄ６＋２	70	片手	○	○	○	○	○	×
フレイル	Ｄ６＋４	170	片手	○	○	○	×	×	×
メイス	Ｄ６＋２	80	片手	○	○	○	○	○	×
エストック	Ｄ10＋２	150	両手	○	○	○	×	×	×
レイピア	Ｄ６＋２	150	片手	○	○	○	○	○	×
スタッフ	Ｄ６＋２	60	両手	○	○	○	×	×	○
クラブ	Ｄ６	20	片手	○	○	○	○	○	○
ウィップ	Ｄ６＋２	80	盗賊／片手	×	×	×	○	×	×
サップ	Ｄ６	40	盗賊／片手	×	×	×	○	×	×
クロスボウ	Ｄ10＋４	250	飛び道具／両手	○	○	○	○	×	×
ボウ	Ｄ６＋２	120	飛び道具／両手	○	○	○	○	○	×
スリング	Ｄ６	30	飛び道具／両手	○	○	○	○	○	○





鎧リスト

名称	装甲	値段	ナイト	ウォリアー	プリースト	スカウト	シャーマン	ソーサラー
クロース	1	20	○	○	○	○	○	○
レザー	3	100	○	○	○	○	○	×
チェインメイル	5	400	○	○	○	×	×	×
プレートメイル	6	800	○	○	×	×	×	×

盾リスト

名称	防御	値段	ナイト	ウォリアー	プリースト	スカウト	シャーマン	ソーサラー
スモールシールド	5	50	○	○	○	○	○	×
ラージシールド	10	150	○	○	○	×	×	×

眷族リスト

モンスター名	種別	モ	生命	精	抵	装	攻撃	打撃力	期待	防	イ	移動力	魔法	特殊能力	経験
アース・ウォーム	眷族	7	110	15	40	7	80	体当り：2D10＋2	13	10	2	人間×1／2	―	ブレス攻撃（目標1体に対して、粘性のある液体を吐きかける。抵抗力ロールに失敗した目標は攻撃技能、防御技能に－20％の修正を受ける。1日に7回まで使用可能）	100
サーベル・タイガー	眷族	7	80	20	40	6	70	牙／爪：2D10	11	30	6	人間×2	―	暗視	100
サイレント・パロット	眷族	7	40	30	50	2	70	くちばし：D6＋4	7.5	40	7	人間×2	―	命令（抵抗力ロールに失敗した目標は、次の自分の行動のとき、サイレント・パロットの命令通りに行動させられる。1日に7回まで使用可能）	100
シルバー・ウルフ	眷族	7	60	30	50	5	90	牙／爪：D10＋4	9.5	40	8	人間×3	―	暗視	100
ツインテイル・フォックス	眷族	7	50	30	50	3	70	牙：D10＋2	7.5	30	8	人間×2	―	催眠（目標1体に対して、毎ラウンド使用可能。抵抗力ロールに失敗した目標は、次のラウンド行動ができない。催眠と同時に通常の行動もとれる。1日に7回まで使用可能）	100
ホワイトヘッド・イーグル	眷族	7	60	20	40	4	80	くちばし／爪：D10＋4	9.5	40	7	人間×4	―	飛行。掴み（クリティカル・ヒットを与えた目標を、空中に掴みあげることができる。逃れるためには、抵抗力ロールが必要。掴みあげたラウンド×D10ダメージを目標に与えることができる。掴みあげられた状態で、ホワイトヘッド・イーグルに対して攻撃を行なう場合は、攻撃技能に－20％の修正を受ける）	100
リュンクス	眷族	7	50	40	60	3	60	牙：D10＋2	7.5	30	6	人間×2	―	洞察（リュンクスに対し攻撃を行なう者は、まず抵抗力ロールを行ない、これに成功しないかぎり攻撃は自動的失敗となる）	100
レインボウ・サーペント	眷族	7	100	20	40	6	70	牙：D10＋4	9.5	20	4	人間×2	―	水上移動、毒2D10（即）抵抗力ロールに成功すれば効果半減。	100





モンスター・リスト

モンスター名	種別	モ	生命	精	抵	装	攻撃	打撃力	期待	防	イ	移動力	魔法	特殊能力	経験
グール	アンデッド	3	20	0	50	2	60	爪：D10（2回）	5.5	20	4	人間なみ	―	精神魔法無効	40
スケルトン	アンデッド	1	10	0	30	3	55	武器：D10	5.5	30	7	人間なみ	―	精神魔法無効	10
ゾンビー	アンデッド	2	20	0	30	2	50	爪：D10＋2	7.5	10	3	人間なみ	―	精神魔法無効	20
レイス	アンデッド	4	30	0	70	0	50	接触：D10＋4	9.5	40	6	人間なみ	―	精神魔法無効／レベルドレイン（30％）／通常武器無効	110
ワイト	アンデッド	5	30	0	50	4	65	爪：D10＋2（2回）	7.5	20	5	人間なみ	―	精神魔法無効／レベルドレイン（20％）	150
オーガー	巨人	5	50	10	30	4	70	武器：D10＋6	11.5	20	4	人間なみ	―	―	100
トロール	巨人	6	70	10	30	6	80	拳：2D10＋2	13	20	3	人間×2	―	―	150
ウィル・オー・ウィスプ	精霊	3	10	30	70	0	60	接触：D10＋4	9.5	20	6	人間×2	3レベル・シャーマン	飛行／精神魔法無効	20
シェード	精霊	3	10	30	70	0	60	接触：D10＋2（2回）	7.5	40	6	人間×2	3レベル・シャーマン	飛行／精神魔法無効	45
シルフ	精霊	5	20	40	70	0	70	接触：D10（2回）	5.5	30	7	人間×4	5レベル・シャーマン	飛行／精神魔法無効／通常武器無効	50
ドライアード	精霊	5	20	40	70	2	70	接触：D10＋2	7.5	10	5	人間なみ	5レベル・シャーマン	精神魔法無効／通常武器無効	30
ウルフ	動物	2	20	10	10	3	60	牙：D10＋4	9.5	20	7	人間×2	―	暗視	10
ジァイアント・アント	動物	2	15	6	10	6	50	大顎：D10＋2	7.5	10	4	人間×1／2	―	暗視	10
ジャイアント・スネーク	動物	1	10	10	10	2	50	牙：2D10	11	10	3	人間なみ	―	毒D10（即／遅）	20
ジャイアント・スパイダー	動物	3	5	5	10	2	40	牙：D10	5.5	10	4	人間なみ	―	毒D10（即）	20
ジャイアント・センチピード	動物	2	15	5	10	2	40	大顎：D6＋4	7.5	10	3	人間×1／2	―	毒D10＋2（即）	20
ジャイアント・バット	動物	1	10	10	10	0	50	牙：2D6	7	30	3	人間×3	―	暗視／飛行	30
ジャイアント・ラット	動物	2	10	10	10	1	45	牙：D10	5.5	20	6	人間×1／2	―	暗視	10
ベア	動物	5	15	10	20	4	65	爪：D10＋5（2回）	10.5	10	5	人間なみ	―	―	0
ウッド・ゴーレム	魔法生物	5	70	0	80	3	70	拳：D10＋4（2回）	9.5	20	3	人間なみ	―	精神魔法無効	100
スライム	魔法生物	2	15	0	40	0	60	接触：D10＋5	10.5	0	2	人間×1／3	―	精神魔法無効	20
ドラゴントゥース・ウォリアー	魔法生物	3	30	0	80	5	75	武器：D6＋6（2回）	9.5	40	5	人間なみ	―	精神魔法無効	50
フレッシュ・ゴーレム	魔法生物	7	90	0	80	2	100	拳：2D10＋2（2回）	13	20	3	人間なみ	―	精神魔法無効／魔法防御	200
グレムリン	妖魔	2	10	20	30	2	50	武器：D6＋3（2回）	6.5	30	6	人間なみ	3レベル・シャーマン	飛行	40
ゴブリン	妖魔	2	15	10	20	2	55	武器：D6＋4	7.5	10	4	人間なみ	―	暗視	15
ゴブリン・シャーマン	妖魔	3	15	30	30	2	50	武器：D6＋3	6.5	20	5	人間なみ	3レベル・シャーマン	暗視	30
ゴブリン・ロード	妖魔	4	30	20	30	4	65	武器：D6＋4（2回）	8.5	30	5	人間なみ	―	暗視	30
コボルド	妖魔	1	10	10	20	1	45	武器：D6＋2	5.5	10	5	人間なみ	―	暗視	10
ホブゴブリン	妖魔	3	25	20	20	4	60	武器：D10＋5	10.5	10	3	人間なみ	―	暗視	30

水野良とグループSNE、渾身の新連載

予告 第一部『漂流伝説』に続く



かつて素朴であった土の砦が、巨大な石の城塞につくりかえられたのは、いったいいつのことであろう。小周期を十回ばかり数える前のことか。確かなことは、その男がこの地にやって来てから後だということ。

男の名前はもはやだれも知らないかのごとく。人は男のことをただ〝皇帝〟と呼ぶ。

皇帝は民に様々なことを命じた。ささいなことでは、部族の土地を帝国と呼ばせ、大きなことでは、帝国の領土を広げるべく戦を始めもした。

皇帝はいった。それは部族を導く神獣の意志である、と。神獣の意志は部族の目的となる。ゆえに、部族の民は立ちあがったのだ。

永劫なる過去に遡っても、彼らが部族の生き方を他の部族の民に強制したことは一度たりともなかった。だが、クリスタニアの地を律していた周期が乱れ、部族の規律こそが新しい規範とならねばならぬとの〝クロイセ〟の意志が、皇帝の言葉として発せられていた。それに従わぬ理由はなかった。

周期が始まっていらい、彼ら部族の民はもっとも統制のとれた社会を営んできていた。ゆえに、きわめて統制された軍隊ができあがった。

部族の戦士は敵を恐れない、死をも恐れない。勝利か死か、戦士たちにはそれだけが求められた。敵には、隷属か死か、を求めているかのごとく。

彼らの部族の民には、ふたつの種族がいた。ひとつは人間、この世界の主人として、神によって創造された種族。もうひとつはミュルミドン、クロイセの眷族より創造された亜人ども。彼らが部族の名前は、真紅の部族と呼ばれる。使える神獣は、地底の神獣、真紅の蟻帝クロイセ。

真紅の部族の目標は、いまやクリスタニア全土を帝国に統合することにある。

どうも、水野です。

えーと、ぼくもプレイヤーたちも手探りで進んだ感のある第一部でしたが、その後何回にもわたるテストプレイやシステムの見直し、それから世界設定も細部にわたって手を加え、満を持しての第二部の開始です。

今回、舞台になるのはイスカリアから南に下がって、クリスタニア大陸の中央部に近い地方です。この地方をはじめとする中央部の諸地域は、「帝国」と呼ばれる勢力の侵略戦争の波にさらされており、たいへんアブナイ状況にあります。

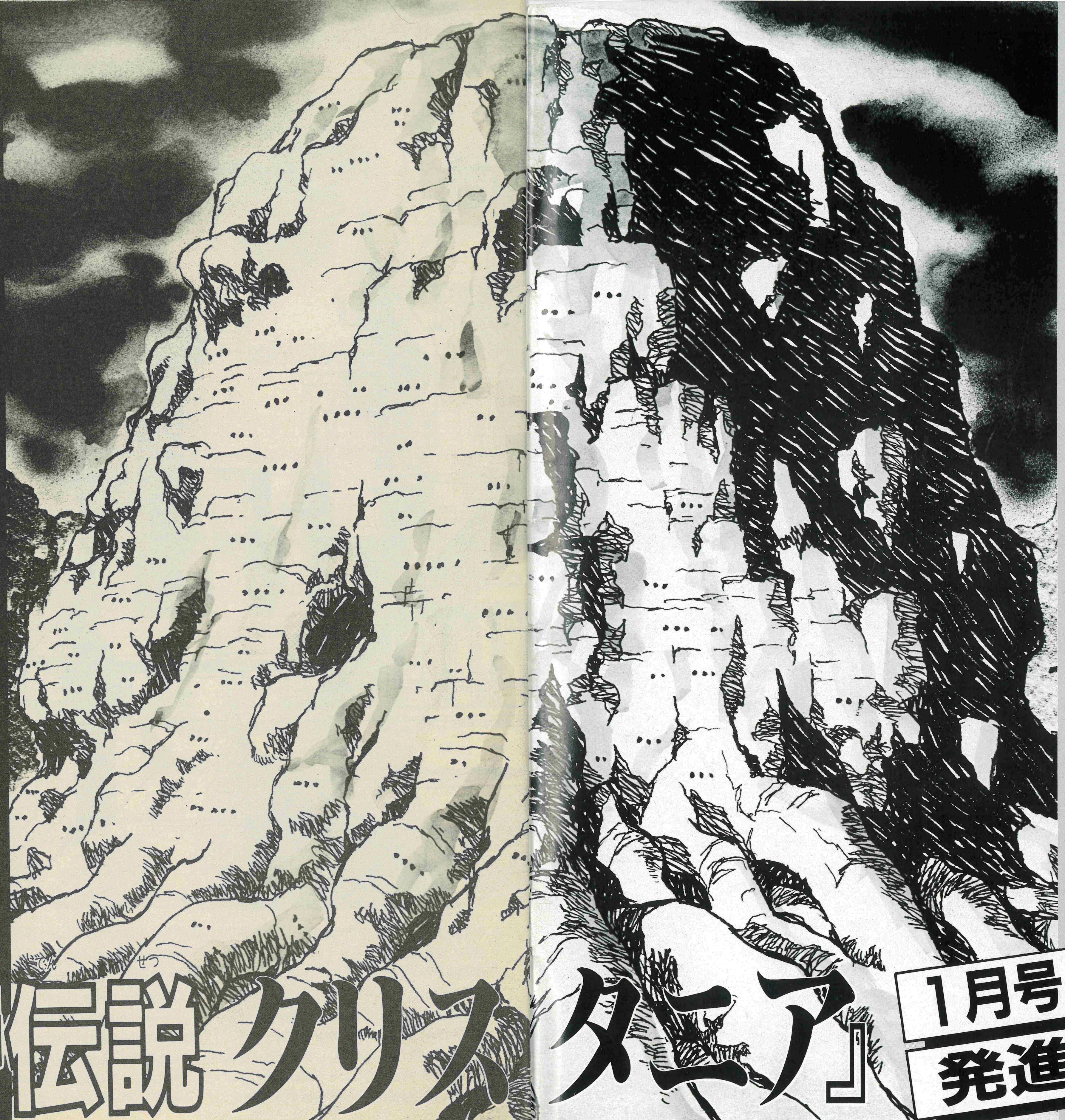
帝国とは、地底の神獣〝真紅の蟻帝〟クロイセと、皇帝と呼ばれる謎の人物(ダナーン地方出身の外なる者との噂(うわさ)もある)が治める王国で、真紅の部族と呼ばれる人々が従っています。

さて、プレイヤー・キャラクターたちは、ダナーン、およびイスカリア地方から流れてきた旅の冒険者です。彼らは対ベルディアとの戦を有利に導くため、各地方の神獣の部族の協力をとりつけることを目的とし、旅を続けています。そして、たどりついたのがひとつの小さな集落。その集落には、いにしえの部族と呼ばれる古き神々を信じる人々が住んでいました。

このいにしえの民の部族も、まさに帝国の襲撃にさらされています。帝国の兵士たちは、村近くに砦をつくり、隷属か死かを要求しており、人質として数人の村人を連れさっています。

旅の資金もとぼしくなっていた冒険者たちは、帝国の兵士たちを倒し、村人を救出する依頼を彼らから受け、気軽に帝国の砦へと向かいます。しかし、この事件をきっかけに、彼らの運命は急転直下、巨大な陰謀に巻きこまれることになるわけですが、これ以後の展開はプレイしだい。いまのぼくにもわかりません。

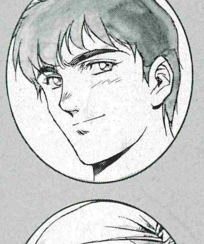
とにかく、クリスタニアというファンタジー世界をより楽しく理解してもらえるよう精一杯がんばりたいと思います。



『蟻帝伝説(ぎていでんせつ)クリスタニア』

1月号より 発進!!

これが ニューキャラクターだ



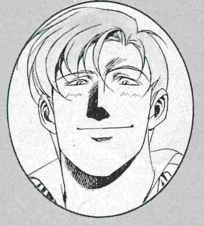
テューレ

◀勇敢なのか臆病なのか、とにかくつかみどころのない性格をしている一行の初代リーダー。仲間からあまり信用されないタイプ



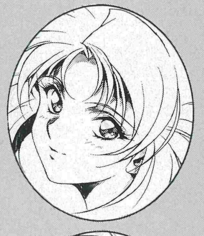
ボッシュ

◀あのギム以来、ひさびさに登場の本格派ドワーフ。ハルバードを両手に、戦いに臨む。飲む、撃つ、殴るの三拍子を備えたナイスガイ



アンバース

◀自分の本分をしっかりとわきまえている冷静なスカウト。神獣の民の出身で、フェネスのタレントを盗賊の技に応用するという裏技を使う



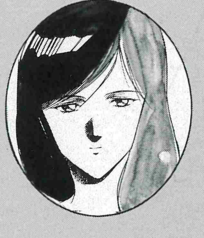
フィランヌ

◀美人で、しかも知識の神ラーダに使えるプリーストながら、品があまりよろしくない。仲間は彼女のことを「姉ご」と呼ぶ



ライアス

◀エルフのプライドを捨てて、ノリを選んだエルフのシャーマン。魔法を駆使した戦いはお手のものの、戦闘リーダーである



ベリーズ

◀銀狼の部族出身のソーサラー。魔法の技は、新しき民のソーサラーから学んだ。フィランヌの個性に負けて、あまりめだたない不遇な女性